Anime! Manga! Anime! Manga! Anime! Manga! Anime! Manga!

可愛い

Kawaii

ISSN: 1428-5894
INDEX: 339091

PIERWSZY W POLSCE MAGAZYN DLA MIŁOŚNIKÓW MANGI I ANIME

Cena: 4,95 zł

Nr 4/97 (4)
Listopad 1997

Tenchi Muyo in Love!
- czyli jak się kochają w wyższych sferach

Gunsmith Cats
- kobiety, kłopoty i giwery

Sailor Moon
- w oryginale i po polsku!

Akira
- dźwięk przyszłości

Last Bronx
- ostatni atak Segi

Shonen Jump
- największa manga na świecie!

Mamoru Oshii
- kreator nastrojów


PC SHAREWARE
Zamówienia można składać pod adresem:
SILVER SHARK, TEL./FAX (071) 3412083, E-MAIL: SILVER@MIKROZET.WROC.PL
W każdym numerze MANGA

Kawaii

Numer 4
Listopad 97

kawaii@mikrozet.wroc.pl
http://www.callisto.krakow.pl/~kawaii/

Redakcja:

Paweł Musiałowski
redaktor naczelny

Piotr Rogóż
zastępca redaktora naczelnego

Witold Nowakowski
historia i kultura Japonii

Karolina Szczerba
projekty graficzne

Współpraca:

Andrzej Sitek
Jerzy Poprawa
Krzysztof Kaliszewski
Tom S. Gawroński
Bartosz Kędzierski
Dariusz Styrna

Projekt graficzny, skład komputerowy

Jacek Sawicki

Wydawca

Silver Shark
ul. Tęczowa 25, 53 - 602 Wrocław
tel. (0-71) 34-37-071 w. 338
tel. (0-71) 34-37-071 w. 337
tel./fax (0-71) 34-120-83
e-mail: silver@mikrozet.wroc.pl

Jerzy Kucharz
managment i produkcja

Witold Zagrodny
Dyrektor handlowy

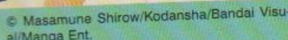


Witajcie!

Mimo, że za oknem zawierucha, w redakcji Kawaii tętni życie. Po części jest to spowodowane wspaniałymi materiałami, jakie każdego dnia przechodzą przez nasze ręce (i magnetowidy, chle, chle), a po części Waszymi listami i pracami, w które wkładacie tyle uczucia. My również dokładamy wszelkich starań, aby cały ten „ładunek" był obecny w naszym i Waszym magazynie, magazynie dla WSZYSTKICH mangomaniaków. W tym numerze startują nowe rubryki oraz powracają do łask stare. A zatem na początek mały zawrót głowy - czyli garść informacji ze świata mangi i anime. Powracamy także do programów oraz rubryki z muzyką - tym razem na warsztat wzięliśmy Akirę i zapewniam, że jeszcze powrócimy do tego tematu. Ponad to, rzecz jasna, standardowa dawka filmu i komiksu w najlepszym stylu - czyli mangowym! Dalsze przygody Tenchiego, Lum oraz awantura w wykonaniu panienek z teamu Gunsmith Cats. Miłośnicy Sailor Moon też znajdą coś dla siebie. Powoli również zaczynamy spełniać Wasze życzenia, których tak wiele przewija się w listach, efektem tych działań jest artykuł o seppuku, Shonen Jumpie i Mamoru Oshii - niesamowitym reżyserze, twórcy między innymi filmowego Ghost in the Shell. Och, to oczywiście nie wszystko, jest tego o wiele więcej, dlatego zapraszamy do lektury - szkoda każdej chwili! A tak na marginesie - już niedługo świąteczne wydanie magazynu Kawaii - czas Świąt, to czas niespodzianek - a zatem postaramy się spełnić kolejne Wasze życzenia już za miesiąc. Do zobaczenia wkrótce!

Paweł Musiałowski

**** Jinro - to tytuł roboczy kolejnego długometrażowego filmu , zrealizowanego na kanwie historiiA Mamoru OSHII (Ghost in the Shell). Planowana premiera - 1998 rok. Reżyserem nie będzie jednak sam mistrz Oshii, lecz Hiroyuki OKIURA, który był chara-designerem do Ghost in the Shell i Black Magic M.-66. **** Z kolei mistrz Mamoru OSHII zapowiedział, że jego kolejny, samodzielny film nie ukaże się wcześniej niż w 1999 roku! Możemy jednak zdradzić, że rozpoczął już wstępne prace nad nim, zapraszając do współpracy byłego realizatora ze słynnej wytwórni Gainax - Shinji HIGUCHI (realizatora drugiej części Nadii).


© Masamune Shirow/Kodansha/Bandai Visual/Manga Ent.

Legendarne studi
dzy innyni najpopularnie
gelion, zaczęło wprowadzać na
filmów w formacie Video-CD. Jak s
my znaleźć film (NIE MUZYKĘ!). Osta
formacie pojawiło się bardzo dużo filmó
Hongkong. Warto też zaznaczyć, że ceny ty
nowią poważną konkurencję dla kaset video.
kawostkę podam, że właśnie płytka z dwoma
Evangeliona w oryginale, kosztuje w Paryżu dok
FF (około 70 zł), czyli tyle samo ile kaseta video
wydawane w formacie MPEG, a co za tym idzie
swobodnie odtwarzać na swoim komputerze, oczy
warunkiem, że posiadacie dobrą kartę graficzną
monitora nie mniejszą niż 17 cali. Możliwość tak
posiadacze konsoli Sega Saturn, ale muszą się
zaopatrzyć w odpowiednią przystawkę. Pierwsz
z Gainaxu, który zostanie wznowiony będzie
Otaku no Video. Jest to podróż do niesamow
ta Otaku, (jeszcze o tym napiszemy!). Znajd
wyreżyserowane wywiady, przeplatane s
animacji. Składa się to na całość opo
„nawróceniu" młodego Japończyka
ku. Fragment tego filmu mogl
waii CD. Kolejnymi tytuła
będą: Top o Nerae,

Mangowy Zawrót Głowy

Rok 1999 zapowiada się również rokiem Katsuhiro OTOMO (twórca Akiry). Jego film zapowiadany w tym okresie nosić będzie tytuł Stream Boy. Będzie to opowieść o przygodach młodego chłopaka osadzona w klimatach rewolucji przemysłowej. Całość będzie przypominać jego nowelkę Cannon Fodder z Memories (patrz: Kawaii 1).



Akira © Katsuhiro Otomo/Akira/Kodansha, Bandai, Toho, Tokyo Movie Shinsha

Cd. Grand Prix

****

Kategoria: najlepszy scenariusz odcinka

1. Evangelion, odcinek 24
2. Evangelion, odcinek 26 (ostatni)
3. Slayers Next, odcinek 26 (ostatni)
4. Evangelion, odcinek 19
5. Gundam - W, odcinek 49 (ostatni)

Kategoria: najlepsza piosenka

1. Zankokuna tenshi no These - Evangelion
2. Give a reason - Slayers Next
3. Successful mission - Saber Marionet J
4. You get to burning - Nadesico
5. Rythm emotion - Gundam W

Kategoria: najlepszy seiyuu (aktor podkładający głos)

1. Megumi Hayashibara: Rei (Evangelion), Ranma-chan (Ranma 1/2), Lina (Slayers), Pai (3x3 Eyes)
2. Megumi Ogata: Shinji (Evangelion), Kurama (Yu Yu Hakusho), Sailor Uranus (Sailor Moon)
3. Yuko Miyamura: Asuka (Evangelion)

****

****

CLAMP, grupa młodych rysowniczek doczekała się
swojej internetowej strony: http://www.clamp.f-2.co.jp Warto się
pospieszyć z zaglądaniem na tę stronę, gdyż już w niedługim czasie za konsultacje
dziewczynami trzeba będzie zapłacić. Ponadto warto zaopatrzyć się w programik na st
NJSTAR, który pozwoli Wam zamienić znaki kabalistyczne na japońskie „krzaczki". Adres
www.njstar.com.au. Program ten chodzi tylko na „pececie". **** SAKURA TSUSHIN to tytuł
która ukazał się na sześciu kasetach video. Każda z nich zawiera dwa odcinki OAV. Jest to his
szych miłosnych uniesieniach grupy nastolatków, których interesuje dokładnie wszystko prócz z
Seria powstała w oparciu o mangę U-JIN ukazującą się na łamach „Young Sunday". Tytułowi tem
Japonii już od pierwszego odcinka ogromna akcja promocyjna: specjalne emisje w radio, po
grzyby po deszczu fan-kluby. Aby stać się członkiem klubu, trzeba wpłacić wpisowe 500 jen
20 zł). Otrzymuje się wtedy specjalną kartę oficjalnego członka (bez skojarzeń) klubu oraz
dossier na temat całej serii Sakura Tsushin. Realizacją całego przedsięwzięcia zajmu
Kunitoshi Okajima, natomiast stanowisko dyrektora artystycznego objął Hitoshi
Nagao.

****

****

Pod koniec lipca ukazała się pierwsza część z serii Magic Knight RayEarth zrealizowana
na rynek video (OAV). Autorzy zapewniają, że jest to odświeżona wersja, która znacznie różni się od
mangi. Historia opowiada przybycie na Ziemię władcy Cephiro. **** Po wielkim sukcesie serii TV Kido Se
zostanie zrealizowany długometrażowy film. Jego kinowa premiera zapowiadana jest na koniec tego roku. *
ukazał się ponownie Gunbuster w reedycji na trzech dyskach laserowych. Podobno cena tego produk
promocyjna!

****

darne studio Gainax, twórcy mię-
jpopularniejszej serii 1996 roku - Evan-
owadzać na rynek reedycje swoich wszystkich
-CD. Jak sama nazwa wskazuje, na płytce może-
KE!). Ostatnio w tym
dużo filmów made in
że ceny tych płyt sta-
aset video. Jako cie-
z dwoma odcinkami
Paryżu dokładnie 129
aseta video. Filmy są
tym idzie możecie je
terze, oczywiście pod
graficzną i przekątną
dliwość taką mają też
muszą się oni jeszcze
ę. Pierwszym tytułem
ny będzie osławiony
niesamowitego świa-
ny!). Znajdują się tam
plątane sekwencjami
ałość opowiadającą o
apończyka, którego jedynym celem jest stać się Ota-
mu mogliście ujrzeć na pierwszym numerze Ka-
ymi tytułami wypuszczanymi jako Video-CD.
o Nerae, Wings of Honeamise i Nadia.


© Gainax/Bandai Picture

****

19 Anime Grand Prix

Dla wszystkich lubujących się w statystykach i różnego rodzaju rankingach podajemy spóźnione (ale szczere) wyniki 19 plebiscytu Anime Grand Prix, dorocznie organizowanego przez miesięcznik „Animage" w Japonii. Dane pochodzą z czerwcowego numeru. Bez zbędnych słów komentarza przechodzimy do mięsa:

Kategoria główna: film roku 1996

1. Evangelion	TV
2. Slayers Next	TV
3. Kido senkan Nadesico	TV
4. Gundum - W	TV
5. Sailor Moon Sailor Stars	TV
6. Tenku no Escaflowne	TV
7. Gundam - X	TV
8. Saber Marionet J	TV
9. Ruroni Kenshin	TV
10. Bakuso kyodai Let & Go !!	TV
11. Yusha shirei Daguon	TV
12. Kodomo no omocha	TV
13. You're Under Arrest	TV
14. Tenchi Muyo in love	Film pełnometrażowy
15. Saint Tail	TV
16. Fushigi Yugi	TV
17. X	Film pełnometrażowy
18. Detective Conan	TV
19. VS Knight Lamune & 40 Fire	TV
20. Romeo no aoi sora	TV
21. Sailor Moon Super S	TV

****

**** Po wielkim sukcesie filmu X, grupy rysowniczek CLAMP'a (RG Veda - patrz Kawaii 2), RINTARO podjęła się realizacji własnej wersji mangi TEZUKI pt. Metropolis. Scenariusz do filmu napisać ma nie kto inny jak sam Katsuhiro OTOMO!!!



© Clamp/X Project

sultacje z
ik na stronie
Adresik: http://
o tytuł nowej serii,
t to historia o pierw-
prócz zajęć szkolnych.
owi temu towarzyszy w
dio, powstające jak
00 jenów (coś około
u oraz ogromne
zajmuje się
Hitoshi

****

Przed końcem roku powinna pokazać się w Japonii seria telewizyjna Vampire Princess Miyu. **** Zapowiadany film Chinese Ghost Story pojawi się w Japonii dopiero w 1998 roku. Mimo to można było go już zobaczyć na przedpremierowym pokazie pod koniec lipca podczas Festiwalu Animacji w Seulu. **** W lipcu ukazała się OAV - Yusha Daguon. Była to seria telewizyjna opowiadająca przygody robotów Sunrise. Film ten jest kompilacją najlepszych fragmentów serialu.

****

Dział redagują : BANDMANKA & MR.GATO

ana
od oryginalnej
o Senkan Nadesico,
ku. **** We wrześniu
roduktu ma być

****

Koji MORIMOTO, realizator między innymi Memories i Franken's Gear w Robot Carnival, pracuje obecnie nad swoim nowym filmem krótkometrażowym, który nosić będzie tytuł Noiseman. Klimatami będzie on przypominał klip muzyczny Extra Kena Ishii. Kolejnym jego telewizyjnym filmem, tym razem już długometrażowym, będzie Eikyu kazoku (Wieczna rodzinka). Te dwie produkcje zapowiadane na 1998 rok stanowić mają zestawienie animacji tradycyjnej z efektami cyfrowymi, w której to dziedzinie Morimoto jest mistrzem.

****



Tenchi-Muyo! on Earth. TV series

Seria telewizyjna składająca się z 26 odcinków, została wyprodukowana w 1995 przez Pioneer LDC,Inc. Kierownictwo nad gronem reżyserskim powierzono Hiroshi Negishi, postacie stworzył Hiroyuki Horiuchi na podstawie designu Masakiego Kijashimae, a muzykę skomponował Seiko Nagaoka.

Rozbieżności serii telewizyjnej i OAV uwidaczniają się już w pierwszych odcinkach.







Epizod 1:No Need For Discussions!

Rozpoczyna się monologiem Tenchiego wspominającego minione szalone i niesamowite dni, kiedy to na Ziemię przybyła Ryoko, podając się za funkcjonariusza Galaktycznej Policji oraz Mihoshi, którą w oczach Tenchiego oraz jego rodziny Ryouko przedstawiła jako kosmicznego pirata. Po szaleńczej gonitwie (Ryoko i Tenchi uciekają przed Mihoshi - piratem) wychodzi na jaw, iż w rzeczywistości jest inaczej. Role jakby się troszeczkę zmieniły. Teraz Tenchi w duecie z Michoshi rozpoczynają kolejną ucieczkę, tym razem przed prawdziwą piratką - Ryouko. Cała gonitwa kończy się próbą aresztowania Ryoko. Niestety, a może na szczęście, Michoshi, jako kierownik całego końcowego zamieszania, nie jest w stanie wyrecytować z pamięci formułki z odpowiednim paragrafem, wobec czego wyrok na Ryoko zostaje odroczony, a ona sama postanawia na siłę uszczęśliwić Tenchiego, pozostając w jego domu.

Epizod 2:No Need For A Princess!

Rozpoczyna się skuteczną próbą wezwania pomocy przez Mihoshi (aż trudno w to uwierzyć). Według statystyk GP taki kontakt udaje się nawiązać raz na 200 lat.

I cóż z tego wynikło? Oto na Ziemię przybywa najstarsza księżniczka Juraji Ayeka. Od niej to właśnie dowiadujemy się, iż spotkała się z Ryouko już wcześniej, bo i w dzieciństwie specjalnie za sobą nie przepadały. Odcinek kończy się walką pomiędzy Ryoohkim i Ryouuh (tutaj to Ayeka taranuje Ryouko), w której oba statki zostają zniszczone. W ten oto sposób przybywa kolejny sublokator w domu Tenchiego, a jego życie zmienia się nieodwracalnie.

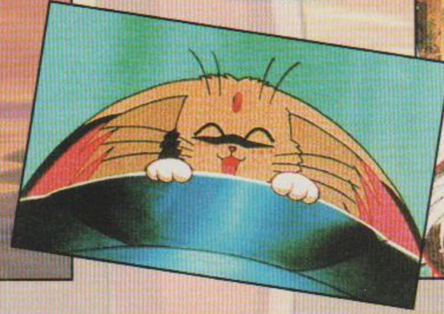




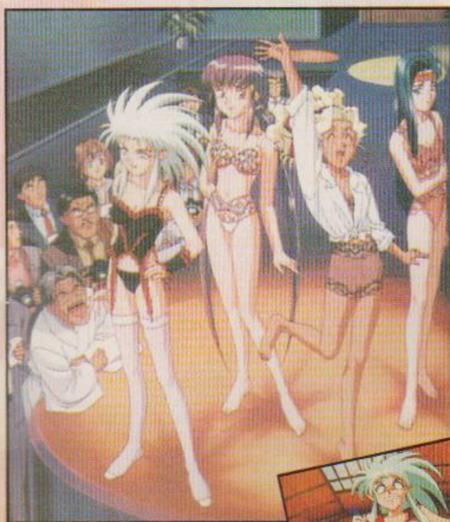















Epizod 3: No Need For Worries!

W tym odcinku na Ziemię przybywa Sasami, młodsza siostra Ayeki, aby zabrać ją na Juraji. Pamiętacie dowcip z 2 odcinka OAV, który Ryouko zgotowała Tenchiemu - dotyczył narodzin Ryo-ohkiego? Tutaj cała afera ciągnie się przez ponad pół odcinka i jest znacznie zabawniejsza.

Pod koniec tego epizodu, kiedy wydaje się, że już nic nas nie może zaskoczyć, a wszyscy bohaterowie mają szansę pomyślnie wrócić do swych domów, Mihoshi prosi Ryouko, aby eskortowała ich w swym statku podczas powrotu na Juraji, ponieważ w pobliżu kręci się bardzo dużo kosmicznych piratów (tu jedynie wypada zacytować jedną z wypowiedzi Washuu - „Gdzie ona była, jak rozumy rozdawali?").

Sasami z Ziemi zabiera na swój statek (zasilany niewyrośniętym drzewem mocy) marchewkę, przez co Ryohki - starek Ryouko i fanatyk marchewek - wpada na genialny pomysł błyskawicznego zbliżenia się do statku Sasami, by tę marchewkę otrzymać. Skutkiem tego nieprzemyślanego manewru jest czołowe zderzenie Ryo-ohkiego ze statkiem Sasami, co w konsekfencji kończy się przymusowym powrotem na Ziemię z „zaliczeniem" osławionego już jeziorka.

Epizod 4:No Need For Monsters!

Tutaj dowiadujemy się, że w jaskini za świątynią Masakich jest uwięziony od 700 lat goblin. Na samą myśl wszystkim zjeżył się włos na głowie. Wszystkim.... no prawie, bo oczywiście Ryouko jest zawsze tam, gdzie coś się ciekawego dzieje. Zwariowana piratka postanawia zbadać jaskinie, ale że się odrobinkę boi, nie chce dokonać tego sama i szuka odpowiedniego kandydata na współtowarzysza wyprawy. Jak nie trudno zgadnąć, wybór pada na Tenchiego, którego Ryouko porywa w drodze ze szkoły do domu i pęta paskiem za szyję, wprowadzając następnie jako pierwszego w głąb jaskini.

Wyprawa w otchłań ziemi jest także okazją dla Ryouko, aby nareszcie zostać z Tenchim sam na sam (Ach, te dziewczyny!), oczywiście Ayeka nie może do tego dopuścić, a ponieważ Ryoohkiemu udało się zaciągnąć znaleziony tornister Tenchiego do domu, postanawia go w dość brutalny sposób przesłuchać celem zdobycia od zupełnie niewinnego stworzonka informacji na temat pobytu Tenchiego. Przerażony Ryo-ohki, nie chcąc przypłacić tego przesłuchania życiem, stara się jak może powiedzieć Ayece wszystko, co wie. Niestety, jako że umie tylko miauczeć, nie udaje im się dojść do porozumienia. Na szczęście rozum zwycięża i cała gromadka domyśla się, iż Tenchiego porwano do jaskini.

Odcinek kończy się uwolnieniem goblina, a raczej jednego z największych szalonych naukowców, czyli Washuu, której 700 lat temu inni uczeni nie mogli znieść, więc zamrozili ją w krysztale i wykluczyli z grona najwybitniejszych naukowców, skazując na tułaczkę gdzieś w przestworzach wszechświata.

Wiele osób oglądających serię telewizyjną Tenchi Muyo zauważa, iż w tej edycji filmowej twórcy postawili na humor a nie na zgłębienie charakterów postaci, tak jak w serii OAV.

Azaka i Kamadaki








Tenchi Muyo in Love

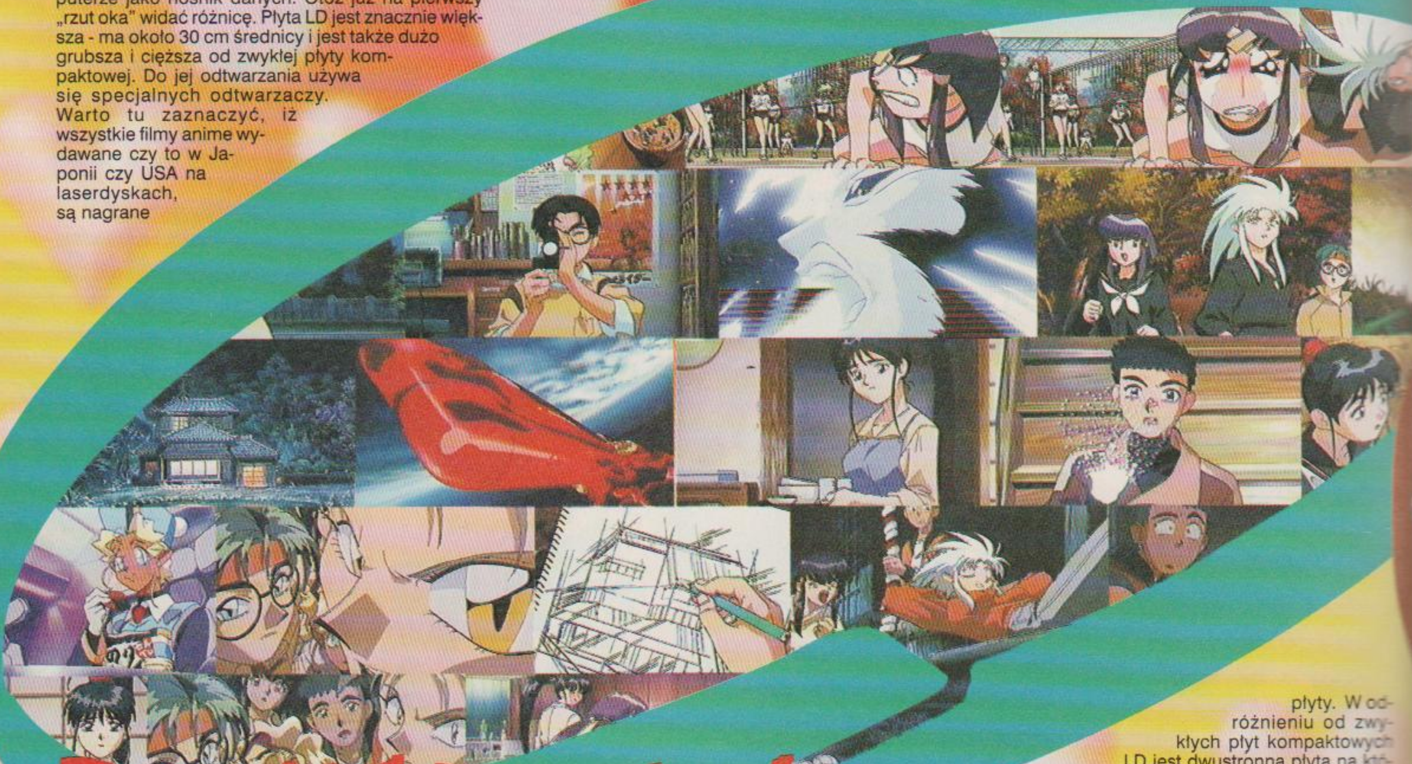
Zapewne większość polskich Otaku wie, iż w Japonii filmy anime ukazują się nie tylko na kasetach wideo, ale również na laserdyskach. To oczywiste, ale jak to na prawdę z tymi laserdyskami jest nie wielu tak do końca wie. Postaram się więc w kilku słowach przedstawić parę informacji, które uważam na pewno się Państwu przydadzą.

Korzystając z okazji kontynuowanej na łamach naszej gazety tematyki poświęconej filmom z serii „Tenchi Muyo", chciałbym przedstawić najnowsze opracowanie filmu „Tenchi the Movie" czyli „Tenchi Muyo in Love" wydane właśnie w postaci laserdysku czyli płyty LD.

Płyta lasedyskowa, to płyta wizyjna na której w zależności od typu nagrane są sekwencje filmu, dźwięku i ścieżki z napisami. Nie będę zagłębiał się dzisiaj w tajniki związane z formatami zapisu, rodzajami laserdysków i ich rozmiarami, bo temat ten jest bardzo obszerny i może jeśli Państwo wykażą taką chęć, w przyszłości przyjrzymy się im uważniej, dziś natomiast skupię się na najpopularniejszym formacie na którym wydaje się najwięcej filmów anime.

Wielu ludzi zadaje mi pytanie czym różni się LD od popularnej płyty kompaktowej, znanej nam i stosowanej w codziennym użytku -czy to przy odsłuchiwaniu muzyki czy też używanej w komputerze jako nośnik danych. Otóż już na pierwszy „rzut oka" widać różnicę. Płyta LD jest znacznie większa - ma około 30 cm średnicy i jest także dużo grubsza i cięższa od zwykłej płyty kompaktowej. Do jej odtwarzania używa się specjalnych odtwarzaczy. Warto tu zaznaczyć, iż wszystkie filmy anime wydawane czy to w Japonii czy USA na laserdyskach, są nagrane w formacie NTSC, a więc w systemie nie współpracującym ze standardem PAL stosowanym powszechnie w naszym kraju. Odtwarzacze LD pracujące w systemie NTSC dostępne są w Polsce, a ich ceny uzależnione są od ich możliwości, najtańsze jednak wahają się w okolicach 2000 nowych złotych. Większość nowych telewizorów sprzedawanych w Polsce jest wielo systemowa i posiada możliwość pracy w NTSC, więc ze współpracą z odtwarzaczem LD nie ma większych problemów. Powróćmy jednak do samej





płyty. W odróżnieniu od zwykłych płyt kompaktowych LD jest dwustronną płytą na której z jednej strony mieści się około 30 minut filmu. Jak nie trudno zgadnąć taki film jak „Tenchi Muyo in Love" mieści się na dwóch płytach LD. Zapewne pada tutaj pytanie z Państwa strony, dotyczące tak niewygodnego czasowo

zapełnienia płyty, które pociąga za sobą potrzebę odwracania jej co 30 minut, a więc średnio trzy razy podczas jednego filmu. W pewnym sensie producenci poradzili sobie z tym problemem tworząc czytniki LD mogące odczytywać płyty z obu stron z niewielką przerwą potrzebną na to, by oczko czytającego lasera przemieściło się w kierunku drugiej strony płyty. Niestety przy filmach dłuższych niż 60 minut zachodzi potrzeba wymiany płyty na drugą - z dalszą częścią filmu. Na tym jednak kończą się wady tego systemu i w obliczu wielu zalet jakie otrzymuje się w zamian, są one do zaakceptowania przez użytkownika. W odróżnieniu od zwykłej taśmy wideo LD pozwala na uzyskanie dużo większej, bo przecież cyfrowej jakości obrazu i dźwięku. Dla osób które lubią oglądać film kilkukrotnie by lepiej zrozumieć jego treść lub dialogi, płyta LD jest praktycznie zbawieniem bowiem jest ona prawie niezniszczalna, a więc po dwudziestym, a nawet siedemdziesiątym odtworzeniu nie traci się na jakości posiadanej kopii. Dla fanatyków STOP-klatki to również nieziemski wynalazek. Nie raz zapewne zwrócili Państwo uwagę na „szlachetne" prążki przemieszczające się wzdłuż ekranu po naciśnięciu „pauzy". Nieraz zapewne wielu z Was próbowało uchwycić konkretny fragment filmu, by dokładniej się jemu przyjrzeć bo podczas normalnej emisji pojawia się on na ułamek sekundy. Przy odtwarzaniu LD można zatrzymać obraz w dowolnym miejscu i na dowolny okres czasu więc gdy Otaku chce przeszkicować z ekranu na kartkę swego ulubionego bohatera może robić to spokojnie bez narażania wzroku na szwank. Dla uszu też się coś znajdzie. Jakość dźwięku na LD to jakość popularnego CD więc zabawa jest w stereo i kolorze. Osobiście uwielbiam płyty nagrane w systemie „Multi Audio" bowiem posiadają one wspaniałą zaletę. Nagrany w takim układzie film posiada możliwość wyboru pomiędzy oryginalną ścieżką dźwiękową a dubbingowaną. Dzięki temu mamy dostęp do szerokiego spektrum wzrokowo słuchowego w języku który jest dla nas najbardziej przyswajalnym. Oczywiście jeśli nie jesteśmy biegli ani w jednym ani w drugim możemy swą wiedzę podeprzeć „zbiorem" literek ukazujących się w danym języku zazwyczaj u dołu ekranu.



„Tenchi Muyo in Love" na LD jako jeden z niewielu ukazał się w najnowszym systemie dźwiękowym „Dolby Digital" opracowanym w układzie „THX" dla najnowszych przetworników „AC-3", służących do uprzestrzennienia dźwięku, a stosowanych w systemach tak zwanego kina domowego „Dolby Surround - Pro Logic". Muszę przyznać iż efekty dźwiękowe w filmie są niesamowite, a ostatnie sceny doprawdy aż przerażają. Kiedy oglądałem ten film na LD po raz pierwszy z odtwarzaczem podpiętym pod standardowy pięcio głośnikowy zestaw „Surround" a wokół mnie wieczorem panowała cisza i prawdziwa ciemności nie raz przyłapałem się na tym iż zwracałem głowę w kierunku z którego wydobywał się głos lub dźwięk. Kilkukrotnie odruchowo odwracałem się za siebie by sprawdzić czy naprawdę tam jest ta osoba, która w danej chwili coś mówi. Całość filmu opracowano tak, by widz brał czyny udział w całej opowieści, jechał metrem, stał w kolejkach, przepychał się w tłumie i walczył ze złem, a kiedy na to przyszła pora rozpłakał się rzewnymi łzami współczując któremuś z bohaterów pałając przy tym nienawiścią ku innemu.



Dużym zaskoczeniem dla mnie był fakt iż w posiadanym przeze mnie wydaniu „Tenchi Muyo in Love" poza grubym i twardym tekturowym pudełkiem i dwoma płytami LD dodano dwie duże kolorowe wkładki, z których jedna przedstawia wszystkich bohaterów filmu wraz z odręcznym designem i oryginalnymi autografami seiyuu, a druga biografię Chstophera Franke i historię realizacji filmu w wersji LD THX.

Piotr Rogóż

Tenchi Muyo in Love

Tenchi Muyo (c) Masaki Kajishima/A.I.C./Pioneer LDC Inc. Wersja: LD

MOLDIVER



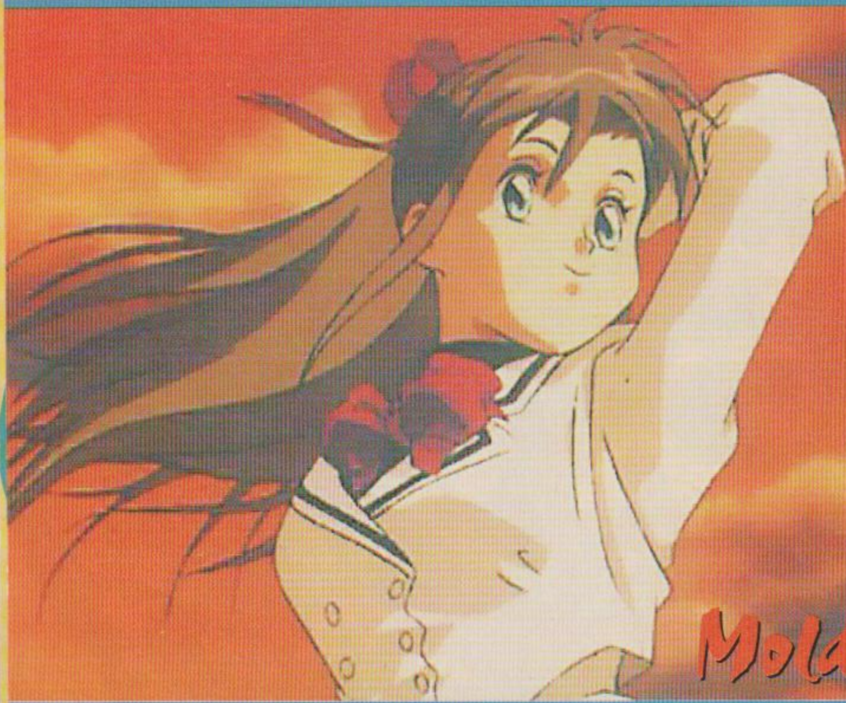
Tokio - XXI wiek. W jednym z podmiejskich domków, takich, jakich wiele w tej okolicy, mieszka sobie pewne rodzeństwo:

Hiroshi Ozora - najstarszy z trójki, ma 21 lat i pracuje w Departamencie Technologii mega-korporacji ZIC. Jest bardzo pracowity (phi, też mi nowość) i niezwykle utalentowany (o, to już lepiej), jest również wynalazcą (kontynuuj, kontynuuj), a na dodatek udało mu się wynaleźć (taaaaak?) - Mol Unit - superstrój, dzięki któremu każdy śmiertelnik może zmienić się w superbohatera - Kapitana Tokio! Eeeee, głupia nazwa? No tak... a co powiecie na Moldivera?... A zatem... może zamienić się w Moldivera! Superosobnika mogącego latać (jak Superman), skakać (jak Spiderman), atakować (jak Batman), śpiewać (jak... chyba przesadziłem), w każdym razie super pod każdym względem, tyle, że w ograniczonych ramach czasowych. Innymi słowy - co za dużo, to niezdrowo - jeśli imprezka potrwa za długo, kostium się wyłącza i przestaje być zabawnie. Ale dopóki działa, jest moldiverystycznie (powiedzcie to bardzo szybko pięć razy). Ach, jest jeszcze jeden szczegół - żeby się zmienić w moldivera, trzeba się... rozebrać (chi, chi), w przeciwnym razie nasze gustowne wdzianko zmieni się w prześcieradło zaatakowane przez wściekłego byka, krótko mówiąc - będzie w trzępach.

Mirai Ozora - lat 17, młoda i śliczna, młodsza siostra Miroshi, zna się na modzie i chce zrobić karierę modelki, jej problem jednak polega na tym, że jest zbyt nieśmiała. Animuszu dodaje jej superstrój moldivera, który za jej udziałem przekształca się w wersję damską, hmm - niczego sobie. Jego działanie nie różni się niczym od wersji podstawowej (umięśnionego superfaceta), tyle, że lepiej wygląda (no cóż, mówię za siebie). W każdym razie Mirai jest po uszy zakochana w...

Kaoru Masaki - szkolny kolega Hiroshi, razem studiowali u profesora Amagi (o nim za chwilę). Kaoru oprócz tego, że jest wysportowany i przystojny (tak przynajmniej uważa Mirai), to na dodatek pracuje w NASA i bierze udział w pracach nad projektem lotu poza układ słoneczny. Być może będzie pierwszym człowiekiem, który go opuści. Niestety (?) nie podziela uczuć Mirai.

Nozomu Ozora - najmłod-









szy z ferajny, lat 12. Wiadomo jak to bywa z młodszym bratem - czasami jest dokuczliwy, ale za to inteligentny, dlatego gdy w akcji pojawia się trzeci Moldiver, nieco mniejszy od dwóch pozostałych, wiadomo już kto za tym stoi. Trójka moldiverów w akcji, to potrójna skuteczność, potrójne zniszczenia i potrójne problemy dla profesora Amagi.

Profesor Amagi - alias doktor Machinegal, opanowany przez mamonę, żądny posiadania wszystkich zdobyczy ludzkiej techniki. Bezwzględny, dwulicowy i wredny jak stado diabłów. On, jego sześć niezwykle atrakcyjnych pomocnic ubranych w superstroje bojowe oraz stado robotów, są w stanie obrócić w gruzy pół miasta (drugą połowę załatwia nasze superrodzeństwo), tylko po to, aby zdobyć np. zabytkowy samochód formuły pierwszej - szalone? No pewnie! A jakiż miałby być wróg w rasowej opowieści o wspaniałych bohaterach i złych facetach?

Film ten w zamyśle twórcy miał być parodią właśnie tego typu historii, gdzie dobro i zło jasno jest określone, zły jest niegrzeczny i szalony, natomiast dobry jest szlachetny i wspaniałomyślny. Taki był zamysł i w zasadzie cel został osiągnięty, mówię w zasadzie, gdyż mimo to, że nie dopatrzyłem się w tym filmie jakichś rażących błędów (pomijając oczywiście uproszczenia, które w tego typu opowieściach są rzeczą standardową), to nie znalazłem w nim tego „czegoś", co potrafi opanować i wciągnąć widza bez reszty, nie pozwalając mu oderwać wzroku od ekranu ani na chwilę. Po twórcy, który swego czasu pracował nad legendarnym już Gundamem, można się było spodziewać czegoś więcej, niestety widocznie wziął na swoje barki zbyt duży ciężar - prace nad fabułą, reżyserię i chara-design. Film ten może przypaść do gustu osobie, która kocha mangę ponad wszystko, ale nie miała jeszcze okazji obejrzeć porządnego anime. Oko bardziej doświadczonego otaku może się zawieść (lub nawet zawiesić z rozpaczy), gdyż mimo, że w filmie akcja pozornie pędzi jak szalona, to robi to sama, bez udziału widza, a szkoda - mogło być bardzo zabawnie, bo pomysł jest w sumie dobry, tyle, że nie wykorzystany. A zatem, pozostaje zadać pytanie - czy warto obejrzeć ten film? Czy warto zainwestować, spore jakby nie było pieniądze, w serię trzech kaset?... Najlepiej jeśli na to pytanie każdy odpowie sobie sam, ja niestety muszę wysiąść na tym przystanku. Do widzenia Państwu.

Mr Jedi

Moldiver
Produkcja: **AIC, Oniro, Pioneer 1993**
Dystrybucja: **Pioneer LDCE**
Dystrybucja w Polsce: **Planet Manga**
Pomysł, Reżyseria, Chara design: **Hiroyuki Kitazume**
Dozwolone: **PG**



Oto kolejna, choć nienajnowsza już historia wielkiego robota. Tym razem mamy do czynienia nie tyle z dzielnym pilotem „Białego Giganta", co raczej z bohaterem zbiorowym. Dangaioh to najbardziej potężna broń we Wszechświecie. Pilotowany przez załogę zwaną Dangaioh Team (bądź Dangaio, w zależności od tłumaczenia), walczy z siłami ciemności, utożsamianymi z kapitanem Garimos, który wraz ze swoją okrutną armią (składającą się przede wszystkim z postaci o wąskich oczach lub w ogóle bez) i licznymi zdrajcami, gromi tych dobrych. Ambicje Garimosa są ogromne, a plan prosty - zawładnąć wszystkim. Przeszkadzają mu w tym nasi bohaterowie w ciągu trzech części OAV. Jedną z nich, tą z którą się zetknąłem, rozpoczyna rozbudowany prolog, a kontynuują dwa autonomiczne odcinki. Sam pomysł prologu wydaje się trafiony, gdyż w prosty sposób może przedstawić postacie i naświetlić sytuację, w której znajduje się widz. W prosty.... Takie z pewnością było założenie autora filmu (reżysera - Toshihiro Hirano, będącego jednocześnie reżyserem i charadesignerem), niestety mnogość wybuchów i nadmiar informacji wywołują lekką dezorientację, ale co tam.... PLAY.

DANGAIOH

PROLOG

Obiekt: Mia Alles Płeć: humanoid żeński Wiek:19 lat ziemskich Poziom Mocy: wysoki Cecha wspomagająca: współczucie

Obiekt: Roll Kulan Płeć: humanoid męski Wiek: 20 lat ziemskich Poziom Mocy: konwertowany z ruchu fizycznego Cecha wspomagająca: pewność siebie, szczęście

Obiekt: Ranba Nom Płeć: humanoid żeński Wiek:14 lat ziemskich Poziom Mocy: bardzo wysoki Cecha wspomagająca: obiektywność

Obiekt: Pai Thunder Płeć: humanoid żeński Wiek: 23 lata ziemskie Poziom Mocy: niski Cecha wspomagająca: agresja

PAUSE. W taki właśnie sposób, słowami lektora przedstawiony zostaje cały Team. Następnie dowiadujemy się kim jest Garimos (nikt ciekawy) i Dr.Tarsan. Doktor jest niewątpliwie postacią istotną dla całej historyjki. To właśnie on stworzył Dangaioh. Najpierw skompletował drużynę (nie „A"), złożoną z osób wykazujących się anormalną potencją (nie, nie, nie....) Mocy. Cała drużyna cierpi na chwilowy zanik pamięci. Kolejne odcinki odkrywają każdego z bohaterów i w zasadzie na czas tego jednego odcinka staje się on postacią, wokół której wszystko się kręci. PLAY. Pierwszy odcinek rozpoczyna narada czarnych charakterów, planujących to co zwykle. Następnie podziwiamy ośnieżone lasy planety, na której ukrywa się Dangaioh Team i Dr.Tarsan. Kolejna scena jest widowiskowym treningiem drużyny, rozprawiającej się z oddziałem robotów. Tak kończy się ekspozycja. Pierwszy zwrot akcji następuje w czasie spaceru naszych bohaterów po lesie. Zostają oni zaatakowani prze dziwny, uzbrojony tercet. Podczas walki okazuje się, że napastnikami dowodzi Shazara - postać bynajmniej niejednoznaczna. Za wszelką cenę chce ona zgładzić drużynę, a przede wszystkim Ranbę, którą tytułuje - księżniczką. Cały odcinek kręci się więc wokół Ranby. Przypomina ona sobie, że faktycznie jest córką władcy, niestety już nie istniejącej planety, z której pochodzi również Shazara. Mało tego, Shazara była bliską przyjaciółką pary królewskiej i opiekunką Ranby, jednak teraz walczy po stronie Kapitana Garimosa. Ranba twierdzi, że mózg Shazary został wyprany przez Kapitana i dlatego zeszła na „złą drogę". Reszta drużyny nie podziela tego zdania, dlatego Ranba sama wyrusza na poszukiwanie dawnej przyjaciółki. Wtedy cała sprawa się komplikuje. PAUSE. Odcinek ciekawy, choć łatwy do rozgryzienia przed zakończeniem. Rozbudowane sceny walki i bardzo efektowna scena pojedynku w lesie. Koniec rozpoznać można po astamtycznym śmiechu w wykonaniu gwiazdy - Kapitana Garimosa. PLAY. Drugi odcinek, noszący tytuł Planet Latesia, kon-



Hyper-Combat Unit











cetruje się na jedynej męskiej postaci w drużynie - Rollu Kulanie. Jak w każdym porządnym państwie, tak i w Dangaioh mamy do czynienia z patriarchatem, zatem to właśnie Kulan steruje całym Dangaioh, wypowiadając kolejne hasła oznaczające możliwe taktyki walki i rodzaje broni używanej przez robota. Latesia, to planeta, na której nierówną walkę z Garimosem prowadzą liczne oddziały rebelinatów. Fabuła rozpoczyna się zniszczeniem jednego z rebelianckich pojazdów przez „Garimosowatego" robota. W zabiciu kilku partyzatów przeszkadza olbrzymowi Dangaioh, wypowiadając równą walkę. Dangaioh walkę przegrywa, ale nie zostaje zniszczony, zresztą to charakterystyczne. Kiedy wydaje się, że Dangaioh jest już kupą złomu, jeden z pilotów spręża się w monologu wewnętrznym i przywołując dziwną energię sprawia, iż robot staje na nogi, jak gdyby nic się nie stało. Gdy przeciwnik Dangaioh przypomina Rollowi kim był, a był kiedyś członkiem ruchu oporu na Latesii, ten (Roll) próbuje odnaleść dawnych comrades. Gdy na nich trafia zostaje oskarżony o zdradę, której rzekomo dopuścił się przed laty. Jednak Kulan niczego takiego nie pamięta. W jego obronie staje Dila (chyba jego była) i cyborg o trudnym do zrozumienia imieniu. Dzięki tej dwójce Roll dołącza do rebeliantów. Przez domofon informuje Mię o swojej decyzji. Reblianci przygotowują się do infiltracji bazy Kapitana Garimosa. Tam czeka ich niemiła niespodzianka. Dwaj dawni przyjaciele Rolla giną, a sam Kulan zostaje



schwytany przez wrogich pilotów. W korytarzu słychać kroki cyborga. Kiedy wydaje się, iż nadchodzi zbawienie dla Rolla, cyborg rozpada się i z jego łba wyłania się ludzka twarz. W tym czasie w bazie trwa ochrzan Mii. Wszyscy, łącznie z Doktorem, mają do niej pretensję. Jej jest przykro. Doktor objaśnia co prawdopodobnie dzieje się z Rollem i w zasadzie się nie myli. Dobrym cyborgiem okazuje się być Gil Barg - największy wróg Dangaioh. Cały plan rebeliantów bierze w łeb. Gil szantażuje Dangaioh zabiciem Rolla. Jedynym warunkiem uwolnienia Rolla jest samotne przybycie na Latesię Mii Alles (Gil Barg odkrywa swoją słabość?). Mia wyrusza. Jak nietrudno się domyślić, Gil znowu okazuje się zdrajcą i więzi już dwójkę z Dangaioh Team. Na pomoc uwięzionym rusza odsiecz, składająca się z Doktora Tarsana i pozostałej dwójki Dangaioh. Na Latesii sprawy przyjęły już najgorszy obrót. Nadzieje widzów na ewentualne uczucie, jakim Gil Barg mógłby darzyć Mię, gasną. On jest najzwyklejszym sadystą i wyczynia z nią rzeczy porównywalne jedynie z tym, co robił Imperator ze Skywalkerem. Wtedy w związanym Rollu budzi się istny demon, a odsiecz jest tuż tuż. STOP. Jak widać drugi odcinek jest o wiele bardziej rozbudowany od pierwszego (na całe szczęście). Jednak dość o fabule, wszak schematami nie warto zawracać sobie głowy. Przejdźmy do platycznej strony filmu. Design postaci, mimo że bardzo klasyczny, cieszy oko. ładne buzie, duże oczy (u pozytywnych bohaterów) i fenomenalnie miękki cień. Charadesigner - Toshihiro Hirano okazuje się wręcz mistrzem bryły. Sama kreska, czyli kontur, jest tam bardzo miękka i gruba (zwłaszcza elementy twarzy). Bardzo to przyjemne dla widza. Co do reszty, to potwory i roboty są w zasadzie średnie, czasem nawet groteskowe, ale to już nie autorstwo Hirano. Widać, iż tło projektował ktoś zupełnie odmienny gustem, jak i talentem... Dźwięk... Tekst w angielskiej, dubbingowanej wersji, zrozumiały. Nie zagłusza go nawet masa wybuchów i zgrzytów. Muzyczka nie rzuca się specjalnie w uszy. Jednym zdaniem - filmik nienajgenialniejszy, choć z pewnością warty polecenia i obejrzenia. EJECT.

Bartek Kędzierski

DANGAIOH US Release by: Manga Entertainment (subtitled) UK Release by: Manga Video (dubbing) Character design: Toshihiro Hirano Wydawca: Manga Video Format: OAV





















Gdzieś tam, na jednym z tysięcy placów zabaw, bawi się dwójka dzieci. Oboje biegają wokół porozrzucanych zabawek, śmieją się i krzyczą radośnie. Cały świat w tej niepowtarzalnej chwili zawęża się do tego jednego jedynego miejsca i czasu, pozostawiając w cieniu wszystko, oprócz niepohamowanej radości i tego jedynego wspaniałego momentu. Wspomnienie to jest jak cień - ostry i wyraźny, gdy promienie z bezchmurnego nieba omiatają cały świat, lecz blednący z każdą chwilą, aż do zachodu słońca - całkowitego zniknięcia. Całe to wrażenie niebawem uleci z pamięci wraz z pojazdem flagowym Księżniczki Obcych...

Ta parka dzieci to chłopiec i dziewczynka. On ma na imię Ataru i za kilkanaście lat przypadkiem stawi czoła całej masie zwariowanych kosmitów oraz pięknych dziewcząt. Natomiast ona zwie się Elle i jest księżniczką pochodzącą z krańców najdalszej Galaktyki. Hmm, w zasadzie nic nadzwyczajnego, w końcu księżniczka może sobie wybrać dowolne miejsce do zabawy, więc dlaczego akurat nie plac zabaw na planecie Ziemia? No tak, ale nagle i nieoczekiwanie pojawił się problem, gdyż pechowa natura Ataru dała o sobie znać i tym razem. Podczas radosnych pląsów nasz przyszły bohater i podrywacz, przypadkiem nadepnął na cień swojej partnerki zabaw, co jak się wiele lat później okazało, zaowocowało całą serią szalonych i niebezpiecznych zdarzeń. Na planecie Elle istnieje bowiem taki zwyczaj, że gdy chłopak nadepnie na cień dziewczyny, musi się z nią ożenić. No proszę i nagle się okazuje, że Ataru wplątał się w kosmiczną aferę o wiele wcześniej, zanim poznał elektryzującą i powabną Lum! I co ma teraz nasz nieszczęśnik począć?

Jedenaście lat później...

Tego można się było spodziewać - Ataru o niczym nie wie, bo zwyczajnie o wszystkim zapomniał (pamięć ma w sumie dobrą, tylko trochę krótką) i jedynym jego problemem w tej chwili jest ucieczka przed gotowym na wszystko klubem miłośników Lum! Szkolna wieża zegarowa natomiast stała się milczącym świadkiem wymyślnych praktyk sadystycznych na osobie naszego bohatera. Powód? - Tajemnicze zaproszenie na ślub od jeszcze bardziej tajemniczej Elle, która rozsyła je po całej rodzinie i znajomych Ataru! Tego miłośnicy pięknej Lum nie mogą mu wybaczyć i czym prędzej postanowili dać nauczkę obrzydliwemu bigamiście. Teraz już nawet sama Lum nie pomoże naszemu wyjącemu o pomoc podrywaczowi, gdyż wiadomość dotarła także do niej. (Strzeżcie się wyprowadzonej z równowagi... Lumianki!) Do tego dochodzi jeszcze tajemniczy szpieg, zazdrosna i mściwa rodzinka oraz posłańcy z pewnej planety, krótko mówiąc - Ataru znalazł się w potrzasku po raz wtóry...

Jeśli myślicie, że Ataru ma kłopoty, to grubo się mylicie, gdyż to dopiero niewinny ich początek. Gdy nasz bohater obrywa kolejne razy, na zmianę od kumpli i Lum (tak dla urozmaicenia), obok ląduje potężny statek kosmiczny wraz z komitetem powitalnym. Ataru długo się nie zastanawiając, rusza tam, gdzie jak sądzi, otrzyma ratunek przed żądnymi zemsty ziomkami i... wpada w nowe tarapaty. Teraz nie ma już wyjścia, został zidentyfikowany

Urusei Yatsura - Only You

i zmuszony do wyrażenia zgody na ślub ze swoją kosmiczną partnerką. Przy okazji otrzymuje w prezencie osłonę energetyczną, dzięki której może nareszcie czuć się bezpiecznie w objęciach Lum i w towarzystwie swoich kolesi. Ale niestety przyjdzie mu za tę ochronę zapłacić opuszczeniem na zawsze Ziemi i swojej zielonowłosej ukochanej, której miłości nie doceniał, aż do tej chwili... w której jest już za późno. Rozpoczyna się więc pościg, porwany Ataru oraz goście weselni mkną ku planecie Elle, natomiast rodzice naszego bohatera, Lum, oraz cała rasa Onich próbuje odbić ukochanego córki swojego władcy. Rozpętuje się kosmiczna awantura, której zaskakujący i dramatyczny finał rozegra się na planecie Elle...

Urusei Yatsura - Only You - oprócz tego, że jest pierwszym OAV z serii o przygodach Ataru i Lum, to jest również pierwszym OAV jaki kiedykolwiek powstał. Film ten jest również szczególny z jeszcze jednego powodu, uwaga miłośnicy twórczości Mamoru Oshii, w tym filmie wyraźnie widać rękę „mistrza nastroju", który oprócz tego, że współtworzył opowiadanie, na podstawie którego powstał później scenariusz do tego filmu, to również zajął się jego reżyserią. Z jakim skutkiem? Hmm, Mamoru Oshii należy do tych ludzi, którzy swoją niezwykle silną osobowością bardzo znacznie wpływają na kształt wszystkich rzeczy, nad którymi pracują. Chcę przez to powiedzieć, że nawet gdybym nie wiedział, że przy tworzeniu tego filmu „maczał palce" Oshii, byłbym w stanie się tego domyślić, mimo, iż ta wczesna produkcja nie zawiera jeszcze wszystkich, tak charakterystycznych, elementów dla twórczości tego wielkiego reżysera. A jeśli nawet, to są one jeszcze jakby „utajone", ukryte. Mimo wszystko spajają całą fabułę i nadają jej jedynego w swoim rodzaju kolorytu. Urusei Yatsura jest zabawną opowieścią i słynie ze swych zwariowanych dowcipów sytuacyjnych i słownych, w interpretacji Oshii w zasadzie nie traci nic na swojej zabawności, chociaż w niektórych momentach staje się zbyt refleksyjna. Pojawiają się „powolne" sceny, w których widoczne są zabiegi reżysera, mające na celu podniesienie wymowy każdej z nich. Szczerze powiem, że o ile nie mam zastrzeżeń do twórczości Mamoru Oshii, to w UY jego „interpretacja rzeczywistości" jakoś niespecjalnie wydała mi się „strawna". UY to lekka w odbiorze komedia szkolno-erotyczna - jak to ktoś kiedyś określił, a Mamoru Oshii ma zbyt poważne podejście do życia, aby móc oddać w pełni lekki klimat, tak charakterystyczny dla UY. No dobrze, ale w takim razie, czy film jest kiepski? W żadnym wypadku, nie! Warto go obejrzeć z wielu powodów, ot chociażby dlatego, aby poznać skomplikowane i zabawne perypetie przesympatycznych bohaterów, którzy stworzeni zostali przez równie sympatyczną Rumiko Takahashi - gwiazdę humoru w czysto japońskim wydaniu.

Mr Jedi

Urusei Yatsura - Only You Urusei Yatsura (c) Kitty Films. Translation, Subtitling & Dubbing (c) AnimEigo
Autor: Rumiko Takahashi
Pomysł i reżyseria: Mamoru Oshii
Scenariusz: Komparu Tomoko

































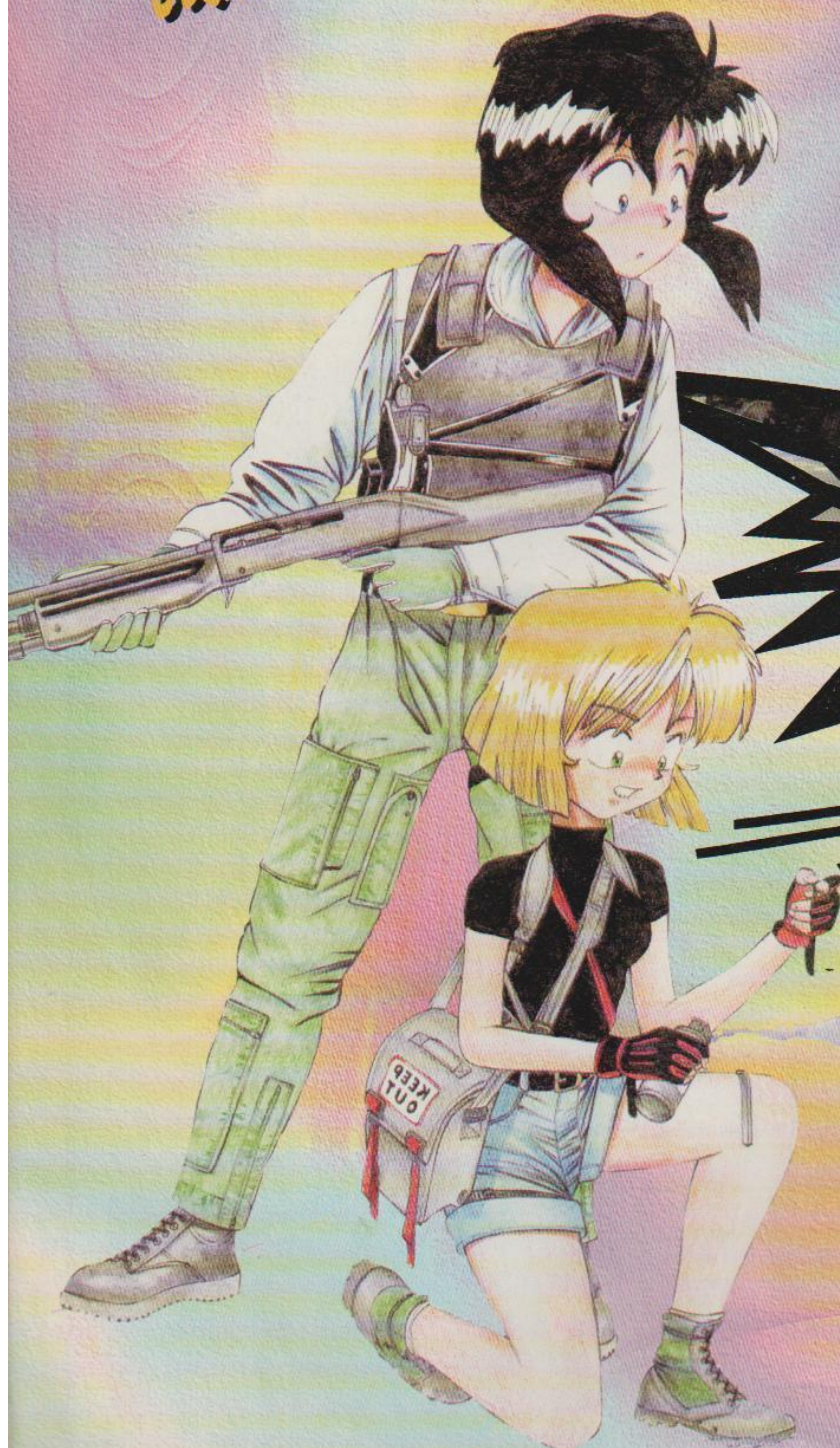






Gunsmith Cats

od kuchni, czyli - jak to się robi



Miłośnicy twórczości Kenichi Sonody zapewne wiedzą, po czym można rozpoznać jego prace. Film, czy też komiks, sygnowany przez nazwisko tego twórcy, to dopracowana do perfekcji grafika, będąca praktycznie fotograficzną kopią rzeczywistości. Ulice, budynki, pojazdy, broń, przedmioty codziennego użytku, wszystko to wykonane jest tak dokładnie, że aż dziw bierze, że komuś chciało się włożyć w to tyle pracy. A jednak chciało, a efekt? Wystarczy popatrzeć, słowa są zbędne. Jeśli dołożymy do tego kawaii panienki, szybką akcję, dobrą muzykę i nieskomplikowany scenariusz, otrzymamy wyśmienitą mieszankę na sobotni wieczór - Gunsmith Cats. Ale po kolei. Zanim przecież powstało to anime, trzeba było włożyć sporo wysiłku, aby otrzymać tak dobry efekt końcowy. Na jednej z kaset z OAVem został umieszczony w ramach bonusu film dokumentalny, częściowo przybliżający przygotowania i prace nad tym filmem. Mówię częściowo, gdyż po pierwsze nie sposób oddać całego ogromu wysiłku jaki włożono w realizację tego przedsięwzięcia. Po drugie natomiast, jak już wspomniałem, film jest rodzajem bonusu dodanym do serii OAV i daleko mu do rzetelnego dokumentu, pokazującego bardzo szczegółowo cały proces twórczy. Większość materiału pochodzi z przed, lub po wykonaniu pracy i nie wnosi do sprawy zbyt wiele nowego. Niemniej warto go obejrzeć chociażby jako ciekawostkę, przecież nie każdy miał okazję widzieć wywiad (krótki, bo krótki, ale zawsze to już coś) z seiyuu, czy też samym Kenichi Sonodą. Ponad to, będziemy mieli okazję zobaczyć kilka miejsc, w których rozgrywa się akcja filmu. Szczerze mówiąc, dopiero po ich ujrzeniu zdałem sobie sprawę, jak poważnie twórcy podeszli do swojego dzieła. Przerysowywanie detali deski rozdzielczej samochodu, broni (każda śrubka jest na swoim miejscu!), że już nie wspomnę np. o bruzdach na dłoni, wszystko to jest efektem szczegółowych przygotowań. Na filmie zobaczymy szkice przedmiotów, wstępne projekty postaci, materiały nakręcone podczas pobytu ekipy w Szikago. Dowiemy się, jak zdobywano materiały, jak z nich korzystano (broni używano, a jakże! Przecież trzeba sprawdzić, jak zachowuje się papierowa tarcza trafiona kulą z pistoletu!). O swojej pracy wypowiedzą się seiyuu, reżyser oraz twórca serialu i mangi. Przy okazji usłyszymy kilka ciekawostek, ujrzymy kilka miejsc dostępnych tylko dla twórców i w końcu z prawdziwą przyjemnością przystąpimy do oglądania efektu końcowego, który potrafi zadziwić nawet kompletnych laików w dziedzinie mangi. I o to właśnie chodzi.

Mr Jedi



Gunsmith Cats - część zerowa
Wydawca: **A.D.Vision**
Autor: **Kenichi Sonoda**
Dystrybucja w Polsce: **Planet Manga**

GUNSMITH CATS

A wszystko zaczęło się tak niewinnie. W 1792 roku pewna niewiasta postanowiła dać upust swojej frustracji i zaprotestować przeciwko obowiązującemu systemowi stosunków społecznych. W efekcie powstała książeczka „Vindication of the Right of Woman" („Obrona Praw Kobiet"), która to zawierała w sobie teoretyczne podstawy feminizmu. Kobiety - wiecznie protestujące, perorujące o socjaliźmie i kastracji, to już normalny widok w naszym stuleciu. Doszło nawet do tego, że zaczęły dominować w branżach, które dotychczas prawdziwi macho uważali za swoją działkę. Zaczęły prowadzić sklep z bronią, zakład rusznikarski i tropić przestępców jako łowczynie nagród!

W tym momencie ród samczy poczuł się zagrożony, a Jerzy Stuhr w ostatnim geście rozpaczy zakrzyknął: „KOBIETA MNIE BIJE!" i rozdarł koszulę niczym Rejtan. Słowem, świat stanął na głowie!

Trwałym dowodem tej tezy jest trzyczęściowa seria o bardzo mylnym tytule - „Gunsmith Cats". Nie wiem czego miał dotyczyć ten tytuł, ale założę się o swoją kolekcję jelenich poroży, że autorzy nie mieli na myśli tych dwóch babeczek prowadzących sklep z bronią. Ta wyższa „czarnula" to Rally Vincet. Podobno jest łowcą nagród i ekspertem od uzbrojenia, ale kto by tam wierzył kobietom. Kiedyś proponowałem jej przejażdżkę swoim Jeepem Wranglerem, ale powiedziała mi, że woli do towarzystwa swój pistolet CZ 75. Niech jej będzie. Nie wie co traci... Ta maleńka blondynka to May Hopkins. Jej ulubionymi zabawkami są granaty, ale pewnie tylko wypycha sobie nimi biustonosz, che che... W 1995 roku zjawiło się w Chicago paru Japończyków. Pokręcili się tu i ówdzie, kupili trochę polskiej kiełbasy i porobili parę fotek. Vincent i Hopkins chyba coś nazmyślały, bo jak później oglądnąłem te trzy odcinki „Gunsmith Cats" (wspominali coś o jakimś OAV, ale cholera wie o co im chodziło!), to muszę Wam przyznać, że wyszła z tego całkiem zgrabna historyjka. Tak zgrabna, jak uda playmate girl z rozkładówki wrześniowego „Playboya" (uchch...).

Jeśli mnie pamięć (nadwyrężona litrami burbona z wodą) nie myli, to pierwsza część nosi tytuł: „Neutral Zone". Dziewczyny łapią jakiegoś leszcza, który był jednak wystawiony na wabia. Gość wychodzi więc z powrotem na wolność, a „kociaki" zmuszone są podjąć współpracę z ATF, czyli służbami specjalnymi od nielegalnej broni, fajek i czegoś tam jeszcze. Nieważne. Suma sumarum, całość kończy się niezłą strzelaniną. Z emocji wylałem piwo na dżinsy i przypaliłem papierosem „Lucky Strike" swój ulubiony fotel. Zaciekawiony wrzuciłem więc drugą kasetę do magnetowidu. Ponieważ musiałem wypuścić swojego rottweilera na trawnik przed domem, to przegapiłem początkowy klip. Zdążyłem jednak zobaczyć nazwę drugiego odcinka: „Swing High!". Męczy mnie długie pisanie, więc powiem Wam, że warty zobaczenia jest końcowy pościg samochodowy, kiedy to zabójczyni o wschodnim rodowodzie (chyba z Rosji), porywa „Maleńką" Hopkins. Szybko skoczyłem więc „Big Footem" (Jeep CJ-7) po kolejną



taśmę i zacząłem zgłębiać fabułę: „High Speed Edge", bo tak Japończycy nazwali trzeci odcinek.

No i teraz wiem, co przespałem. Tamta Rosjanka, zwie się Natasha Rodinov. Podobno też pracowała w KGB i służbach Specjalnych (chyba wszystkie kobiety zaczęły cierpieć na manię wielkości). W każdym bądź razie, ta Rodinov wkurzyła się bardzo na Rally Vincent po owym pościgu samochodowym. Ja się jej zupełnie nie dziwię. Gdy mi raz jeden pajac porysował lakier na samochodzie, to tak mu (piiiiii!!!). Całość kończy się pojedynkiem cyklu „one-on-one" w muzeum chicagowskim. Zapewniam Was, że zakończenie jest gorące, ale najlepiej będzie jak się sami o tym przekonacie.

No tak, ale o czym to świadczy? Że kobiety brutalnie wkraczają i zawłaszczają sobie coś, co nie należy do nich. Ponadto wyszła na jaw prawda, którą próbowano ukryć. Powiedzenie - „słaba płeć", już dawno straciło na aktualności, bo nikt nie mści się tak okrutnie i z takim wyrachowaniem jak kobiety. Na dodatek kosztują Cię jeszcze majątek! Kończąc chciałbym zacytować wszystkim prawdziwym mężczyznom klasyka gatunku reagge. Boba Marleya: „No woman, no cry!". Jaki z tego morał? Lepiej zainwestować pieniądze w duży zegarek: z sześcioma wskazówkami, wyświetlaczami faz księżyca, pomiarem pulsu i elektronicznym stoperem mierzącym czas z dokładnością do jednej dziesięciotysięcznej sekundy. Zaręczam, że zostanie Wam jeszcze na trzy kasety z „Gunsmith Cats" i karton piwa.

„macho" i „męska, szowinistyczna świnia" Mr.Gato

P.S. Na koniec wszyscy razem odśpiewajmy: „Macho! Macho! Macho Man!"



GUNSMITH CATS
Na podstawie mangi KENICHI SONODY
Scenariusz: ATSUJI KANEKO
Chara designer: TOKUHIRO MATSUBARA
Muzyka: PETER ERSKINE
Reżyseria: TAKESHI MORI
Czas trwania: 3 OAV x 30 minut
Producent: A.D. VISION
Dystrybutor w Polsce: PLANET MANGA

Gunsmith Cats - The Return

Odkładasz na półkę kolejny tom „Psychologii współczesnej" i dochodzisz do wniosku, że nadeszła właśnie pora na odrobinę soli trzeźwiącej dla twojego steranego umysłu - trochę szybkiej akcji, bez zbędnego przynudzania i bez zobowiązujących labiryntów psychologicznych. Masz ochotę na coś czysto rozrywkowego, a jednocześnie nie irytującego swą bezmyślną naiwnością. Tak więc nie pozostaje ci nic innego, jak mocne wyciągnięcie ręki i schwytanie jakiejś porządnej mangi. Na przykład takiej jak Gunsmith Cats!

The Return of Grayto kolejna część komiksu z tej popularnej serii, wydana przez Dark Horse Comics. Całość podzielona jest na siedem zeszycików (ach, niefortunny to pomysł), co jest w zasadzie charakterystyczne dla tego wydawnictwa. Ale nic to, taki szczegół nie jest w stanie

zniechęcić prawdziwego miłośnika kreski Sonody i wspaniałych właścicielek sklepu z giwerami - Gunsmith Cats. Tym razem nasze bohaterki, czyli biegła w posługiwaniu się wszelką bronią palną - Rally Vincent oraz szalona znawczyni C4 - Minnie May, mają ciężki orzech do zgryzienia, gdyż na ich drodze stanął niebezpieczny Gray - facet z hakiem, zamiast ręki oraz jego bezwzględna banda zbirów, uzbrojona po zęby i gotowa na wszystko.

Nic dodać, nic ująć - sensacja w najczystszym wydaniu

Autor komiksu, Kenichi Sonoda, należy obecnie do grona najbardziej cenionych, poważanych i szanowanych twórców mangi i anime. Jego nieprzeciętny talent wytyczył mu dość barwną ścieżkę kariery, wprost do panteonu gwiazd. Sonoda urodził się w 1962 roku. Zaczynał rysować w japońskich fanzinach, by po pewnym czasie trafić do jednego z nowo powstałych studiów animacyjnych, debiutując w początkowych produkcjach jako chara-designer. Pierwszym większym sukcesem artysty był design postaci do filmu sci-fi: Gall Force. Następnie potwierdził swą wszechstronność, wykonując chara i mecha-design do słynnego już „Bubblegum Crisis". Później nadzorował swą własną produkcję OAV - „Riding Bean", pisząc do niej scenariusz, reżyserując ją i projektując postacie. Następna w kolejności była sławna manga Gunsmith Cats, o której tutaj mowa.

Gunsmith Cats, to oprócz tytułu mangi, nazwa sklepu z bronią, który prowadzą główne bohaterki, była policjantka - Rally Vincent oraz jej młodsza wspólniczka - Minnie May. Dziewczyny mieszkają w Nowym Jorku, sprzedają broń i walczą ze zbirami (pomysłowe co?). Mnóstwo strzelania, deszcz granatów, gustownie bryzgająca krew, pościgi samochodowe - Detektyw Zbik się chowa. W zasadzie jest to zwykły komiks sensacyjny, ale w takim wykonaniu nie może się nie spodobać, a z takim scenariuszem nie może nie wciągnąć. Tym bardziej, że najmocniejszym punktem strony merytorycznej komiksu jest jego szybkość. Akcja pędzi jak szalona i to w naprawdę niezłym stylu, tu ktoś strzeli, tam coś wybuchnie, a tam wiatr podwieje spódniczkę głównej bohaterki. Zabawa jest przednia.

Perełkami w komiksie są wszelkie mechanizmy, samochody, pistolety, strzelby - wszystko jest dopracowane do perfekcji. Każda broń, każde auto istnieje w rzeczywistości i narysowane, wręcz wykaligrafowane, jest z dokładnością co do najmniejszego szczegółu (m.in. z tego fetyszu słynie Sonoda). Jeśli chodzi natomiast o postacie, to jego kreska jest bardzo delikatna i dynamiczna jednocześnie. Może jest nawet odrobinę konwencjonalna, ale od razu można zauważyć grację jego stylu. Nutę groteski wprowadza fakt, że Sonoda tak subtelną kreską przedstawia sceny brutalne i krwawe. Dosyć to oryginalne.

W komiksie wszystko jest odpowiednio wyważone. Humor, powaga, akcja: nie nudzi się, nie denerwuje, a z pewnością wciąga. Podkreślam jeszcze, że jest to pozycja rozrywkowa sensu stricte i na próżno szukać tam, powiedzmy, zadumy nad psychiką mordercy. Zamiast tego otrzymujemy porcję dobrej zabawy i kupę świetnych rysunków. Dodam jeszcze, że na podstawie tej mangi Takechi Mori nakręcił anime, z powodzeniem oddające klimat komiksu, ale do tego jeszcze wrócimy.

Dinks

Gunsmith Cats - The Return of Gray
Scenariusz i rysunki: Kenichi Sonoda
Wersja: anglojęzyczna
Przekład: Dana Lewis, Toren Smith
Tom pierwszy 1996 (c) Kenichi Sonoda/Kodansha/Studio Proteus/Dark Horse Comics, Inc.



GUNSMITH CAT[S] - Bonnie & C[lyde]

BONNIE AND CLYDE

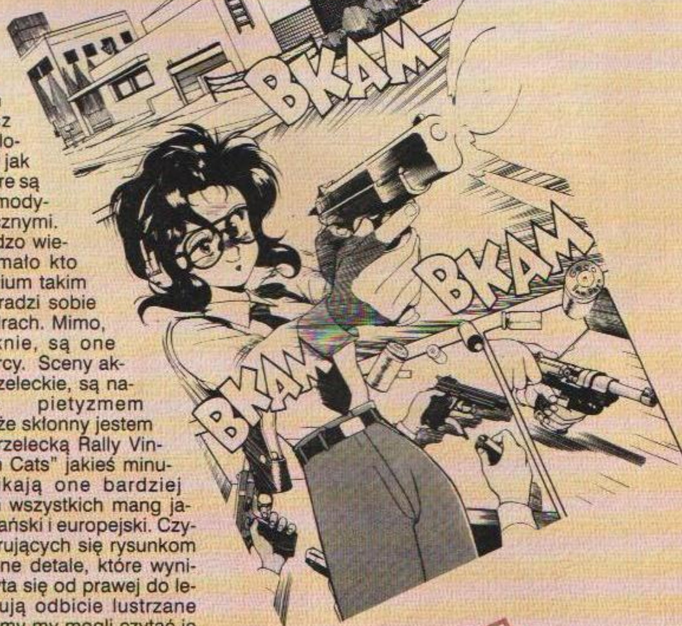
Oj, bardzo różne upodobania mają ludzie. Niektórzy uwielbiają hodować rośliny o dużej zawartości tetrahydrocannabinolu na parapecie, inni z zapartym tchem oglądają argentyńskie telenowele, których wartka akcja odbywa się pośród dwóch regałów z książkami, a jeszcze inni rysują bronie, samochody i infrastrukturę w komiksach z fanatyzmem godnym lepszej sprawy. O Kenichim Sonodzie słyszał już chyba prawie każdy, z wyjątkiem Smerdy Jajecznego z Szuflandii i mojej ciotki, która każdą wolną chwilę spędza na zgłębianiu tajemnic serii „Crystal". To właśnie ów trzydziestopięcioletni Japończyk słynie z niesamowitych projektów technicznych i mechanicznych. Sięgając po któryś z tytułów, gdzie palce maczał Sonoda (jako rysownik, bądź jako charadesigner przy OAV), możesz być pewien, że ujrzysz masę technicznych urządzeń, samochodów i broni Jednym z ostatnich tytułów wykonanych przez Sonodę jest manga „Gunsmith Cats". Po przeczytaniu stwierdziłem, że jest to bardzo oryginalna „Encyklopedia broni strzeleckiej XX wieku". Dlaczego oryginalna? Bo w normalnej encyklopedii nie znajdziesz fabuły. To, co wyprawia Kenichi Sonoda, przechodzi ludzkie pojęcie normalności. Specjalnie na tę okazję sięgnąłem do encyklopedii o wyżej wymienionym tytule, która jest dostępna na rynku polskim i nawet tam nie znajdziecie niektórych informacji, które są obecne w „Gunsmith Cats". Kiedy Rally Vincent strzela na początkowych kartach mangi z Glocka 17, kaliber 9 mm, bądźcie pewni, że ujrzycie tę broń w kilku różnych ujęciach: podczas przeładowywania magazynku, odciągania spustu, ładowania pocisku do komory. Rewelacja!!! Tego typu ujęć próżno szukać w tej encyklopedii. Zastanawiam się tylko, ile osób zdaje sobie sprawę, jak dużo pracy kosztuje wykonanie takich rysunków. Wiedzą to chyba tylko ci, którzy próbowali kiedyś sami rysować komiksy lub musieli wykonać projekty techniczne domku jednorodzinnego na ocenę. Kiedy się jednak patrzy na rysunki Sonody, to ma się wrażenie, że facet z błyskiem w oczach rysuje każdą śrubkę czy wpisuje numer seryjny na używanej przez bohaterów broni. Zresztą pewny jestem, że spora ilość szczegółów i tak zginęła podczas procesu produkcyjnego. W tym momencie nieodparcie nasuwa mi się skojarzenie z naszym „polskim Sonodą", Bogusławem Polchem. Czy pamiętacie „Funky Kovala: Sam przeciw wszystkim", gdzie nawet puszka piwa miała wszystkie napisy odtworzone jak w oryginale? Chciałbym tu zacytować Janusza Christę, który tak w jednym z wywiadów wspominał Polcha: „(...) Jest zupełnie niesamowity. Kiedyś pokazał mi stronę swojego Funky Kovala. Był na niej rysunek bohatera trzymającego w ręce monetę. Na tym dolarze umieszczone były wszystkie napisy, jak na prawdziwym. Musiał to chyba pod lupą robić. Zapytałem go, po co to, przecież w druku tego zupełnie nie będzie widać. Odpowiedział: „No, jasne! Lecz ja wiem, że to tam jest". Eh, łza się w oku kręci. Myślę, że właśnie ten cytat oddaje charakter tak fanatycznych twórców jak Kenichi Sonoda. Wróćmy jednak do „Gunsmith Cats". Akcja rozgrywa się w „Wietrznym Mieście", czyli Chicago. W jednej z dzielnic, bynajmniej nie tej opanowanej przez naszych ziomków, sklep z bronią prowadzą dwie kawaii (YES!) panienki. To Rally Vincent, wysoka brunetka, była policjantka, ekspert od uzbrojenia i łowca nagród w jednej osobie. Właśnie z powodu wyjątkowej skuteczności naszej „pistol packin' mama", inny łowca nagród - Bobba Fett musiał wyprowadzić się do „bardzo odległej galaktyki". Z Rally Vincent po prostu nie miał szans. Zabójcze duo uzupełnia May Hopkins, młode (17 lat) i zadziorne dziewczę, a zarazem specjalistka od wszelkiego rodzaju materiałów wybuchowych, granatów i bomb.

Manga „Bonnie & Clyde" roz-



poczyna się od ucieczki handlarza narkotyków, Dodga, który miał być świadkiem koronnym na procesie regionalnego barona narkotykowego, Johna Harpera. Adwokat Dodga zleca więc naszym „kociakom" odszukanie swojego klienta, za skromną sumę dziesięciu tysięcy dolarów. Sytuacja komplikuje się jednak od samego początku, gdyż Dodge „przypadkowo" okazuje się osobą z gatunku „most wanted" w Chicago. Poszukuje go więc policja, łowcy nagród, killerzy z mafii Harpera oraz płatna morderczyni - tytułowa Bonnie. Ponieważ jak już pisał Marks (ale nie Groucho), że byt określa świadomość, więc i Dodge postanowił sobie zatrzymać jakieś z dwieście kilo kokainy, co stało się motorem napędowym do późniejszej całej serii pościgów samochodowych, strzelanin i potężnych eksplozji. Znajdziecie tu wszystko co tygrysy lubią najbardziej. Trup będzie się ścielił gęsto a i dla seksu znajdzie się trochę miejsca. Manga „Gunsmith Cats" to typowa sensacja z dużą domieszką humoru. Jest to bardzo niezobowiązująca lektura, którą „łyka" się lekko, łatwo i przyjemnie. Od razu rzuca się w oczy, że Kenichi Sonoda lubił amerykańskie filmy sensacyjne, takie jak na przykład nieśmiertelny „Bullit" ze Stevem McQuinem, czy „Bonnie and Clyde". Żonglowanie ogranymi schematami sensacyjnymi przychodzi mu nad wyraz gładko. Znane i wyświechtane w setkach filmów sytuacje łączy umiejętnie nowe w konfiguracje, co w efekcie daje naprawdę ciekawy komiks. Jest tu oczywiście bardzo dużo pustej zabawy, typowych popisów umiejętności warsztatowych Sonody, takich jak na przykład jazda Rally Vincent jej Shelby Cobra GT 500, podczas której prezentuje ona Minnie-May obrót samochodu o 180 stopni na zaciągniętym hamulcu ręcznym. Sceny takie nie drażnią jednak, a kadry te oglądałem z niekłamanym podziwem. Technika jest największym atutem Sonody! Co rusz można zaśmiać się z dialogów czy z takich gadżetów jak solniczki May Hopkins, które są niczym innym jak lekko zmodyfikowanymi granatami ręcznymi. Takich perełek jest tu bardzo wiele. Keinichi Sonoda jak mało kto czuje, o co chodzi w medium takim jak komiks. Wyśmienicie radzi sobie z narracją i ruchem w kadrach. Mimo, iż narysowane przepięknie, są one „przezroczyste" dla odbiorcy. Sceny akcji, takie jak pojedynki strzeleckie, są narysowane z takim pietyzmem i prawdopodobieństwem, że skłonny jestem uwierzyć w wirtuozerię strzelecką Rally Vincent. Czy są w „Gunsmith Cats" jakieś minusy? Owszem, ale wynikają one bardziej z trudności adaptacyjnych wszystkich mang japońskich na rynek amerykański i europejski. Czytelników uważniej przypatrujących się rysunkom drażnić mogą różne drobne detale, które wynikają stąd, że oryginały czyta się od prawej do lewej, więc wydawcy stosują odbicie lustrzane wszystkich stron, tak abyśmy my mogli czytać je w tradycyjny sposób. W efekcie w „Bonnie & Clyde" kierownice w samochodach położone są z prawej strony, czyli dokładnie tak samo jak w Wielkiej Brytanii, a przecież akcja dzieje się w Stanach Zjednoczonych. Podobnie rzecz się ma z kilkoma innymi detalami, jak znak firmowy Forda Mustanga, gdzie widać konia biegnącego w prawą stronę, zamiast w lewą jak powinno być oryginalnie. Do tego wszystkie postacie w tej wersji - łącznie z Rally Vincent - są mańkutami, mimo, iż na okładce wyraźnie widać Rally chwytającą broń w prawą rękę. W sumie, drobiazg. Nie znoszę jednak, kiedy wydawcy spokojnie manipulują przy objętości komiksu, a tak sytuacja się przedstawia w wypadku wydania niemieckiego. Historia „Bonnie & Clyde" kończy się tutaj po 112 stronach, gdy tymczasem oryginalna manga ma 176 stron. Oj, śmierdzi mi to bardzo! Ktoś próbuje tu sobie dorobić na nas! Proponuję więc w miarę możliwości nabyć ten tom w wersji angielskiej lub francuskiej, gdyż w ten sposób ustrzeżecie się przed niecnymi praktykami wydawniczymi i dodatkowymi wydatkami. Takie drobiazgi nie są w stanie zaszkodzić mandze „Gunsmith Cats". Czyta się ją wyśmienicie. Nie jest to może pozycja, którą polecałbym jako „musisz mieć", ale warto ją zakupić choćby ze względu na rewelacyjne (!!!) rysunki Kenichi Sonody. Albumy z przygodami „kociaków" na pewno będą stanowiły powód do dumy dla każdego miłośnika dobrego komiksu. Naprawdę, szczerze polecam!

Mr.Gato
(współpraca: Rafał Lewandowski)





„GUNSMITH CATS" część 1: **Bonnie & Clyde** rysunki i scenariusz: KENICHI SONODA przekład: DANA LEWIS i TOREN SMITH oryginalny wydawca: Kenichi Sonoda & Kodansha Ltd. (c) 1995 wydawca niemieckojęzyczny: Feest Comics za wersją Dark Horse Comics, Inc. ilość stron: 112

de

Plastic

Kawaii

Pamiętają Państwo zapewne artykuł z pierwszego numeru Kawaii poświęcony filmowi „Plastic Little". Dziś, kontynuując tematykę poświęconą twórczości Satoshiego Urushihary, chciałbym przedstawić wersję komiksową tego przeboju.

Kilka dni temu dotarła do mnie informacja o tym, iż jeden z moich ulubionych komiksów - „Plastic Little", ukazał się już w opracowaniu angielskojęzycznym. Czym prędzej „uruchomiłem" swoje kontakty, by dowiedzieć się czegoś więcej na ten temat. Jak się okazało nie musiałem szukać daleko, bo jednemu z moich krakowskich kolegów udało się zdobyć w Anglii i przywieźć do Polski jeden z zeszytów tego właśnie wydania.

Trzymając w rękach pierwszy zeszyt tego komiksu, zauważyłem że ukazał się on nakładem amerykańskiego wydawnictwa „CMP Manga", którego siedziba mieści się w Nowym Jorku. Seria zeszytowa przewiduje pięć kolejnych odcinków, każdy około 30 stron i jeśli się to oczywiście w przyszłości nie zmieni, mają się one tak jak i pierwszy ukazać w standardowych dla takich edycji rozmiarach czyli 26/17 cm. Kolorowa jest tylko pierwsza strona okładki oraz ostatnia na której umieszczono barwną reklamówkę amerykańskiego klubu pod patronatem wydawnictwa „Mangamania". Wewnętrzne strony okładki utrzymano w szarej tonacji natomiast kolejne strony komiksu wydrukowano już w czerni i bieli. Ponieważ bardzo lubię twórczość Satoshiego Urushihary z wielkim entuzjazmem i zaangażowaniem zabrałem się do zgłębiania tejże lektury.

Całość opowieści rozpoczyna się troszeczkę inaczej niż film, bowiem poprzedzona jest prologiem poświęconym ojcu głównej bohaterki - Tity, czego nie zrobiono w filmie, a jedynie zdawkowo wpleciono w ścieżkę dialogową bohaterów filmu. Ojciec Tity - kapitan Gentaro Koshigaya, zginął w nieszczęśliwym wypadku podczas pożaru na swym okręcie o dźwięcznej nazwie „Cha Cha

Little











Maru". Po jego śmierci osierocona Tita odziedziczyła kapitańskie stanowisko, statek będący jej domem oraz załogę, która stała się jej najbliższą rodziną. Ojciec Tity odznaczał się wielką dobrocią, sercem oraz poszanowaniem załogi. Tymi właśnie cechami swego charakteru zaskarbił sobie sympatię i szacunek całego okrętowego personelu, a głównie Mikaila który stał się przybranym ojcem Tity. To dzięki Mikailowi właśnie młodziutkiej pani kapitan udało się przezwyciężyć przeciwności losu i nauczyć się trudnego marynarskiego rzemiosła.

Analizując fabułę tego pierwszego zeszytu nie mogłem się oprzeć wrażeniu iż jest ona bardziej konkretna i lepiej rozwinięta, niż ta przedstawiona w filmie. Biorąc więc to pod uwagę oraz fakt, iż wydawnictwo przewidziało emisję pięciu trzydziesto-stronicowych zeszytów, doszedłem do wniosku iż nie sposób zmieścić całości na tak małej ilości stron, chyba że dokona się poważnych skrótów, co sądzę było by zabójcze dla właściwego odbioru lektury. Mam nadzieję, że te pięć tomów to zaledwie początek tej serii, a będzie ich znacznie więcej, bo dla porównania dodam iż japońskie wydanie „Plastic Little" opracowane przez wydawnictwo „Gaken" ma ponad 160 stron.

Na zakończenie niestety muszę zwrócić uwagę na pewne Niedopracowanie, które od razu „rzuca się w oczy". Większość rysunków wykorzystanych do opracowania angielskojęzycznego wydania „Plastic Little" ma fatalną jakość szczególnie w miejscach w których na stronie autor tworząc oryginał użył dość gęstego rastra. Większość elementów graficznych zlała się w ciemną jednolitą masę, a nierzadko tam gdzie powinno być płynne przejście w szarości - powstała przysłowiowa „szkocka krata".

Piotr Rogóż.

Plastic Little
Plastic Little (c) Satoshi Urushibara/Movic/Sony Music/A.D.Vision/Kiseki
Wydawca: **CMP Manga**
Wersja: anglojęzyczna
Ilość stron: 30

„Pewnego dnia wszystkie narody świata jednocześnie zdecydowały się na walkę. Zostały wykorzystane wszelkie rodzaje uzbrojenia. Była to wojna totalna. Świat zmienił się w wielki chaos i wiele dotychczasowych zdobyczy cywilizacyjnych zostało utraconych na zawsze. Dlatego też w miejsce starej hierarchii, pojawił się nowy system. Mimo, że nie wykorzystano broni nuklearnej, nasza Ziemia zmieniła się w planetę ciszy."

„APPLEDSEED, tom pierwszy" - PROLOG

Ohaio! Witam ponownie w świecie wykreowanym przez Masamune Shirow. Dla tych, którym tytuł „Appleseed" jest tak samo znany jak metoda przeliczania głosów na mandaty Hagenbacha-Bishoffa, parę zdań wstępu. Reszta może go sobie swobodnie odpuścić.

„Appleseed" to cykl, który zatrzymał się jak dotąd na cyfrze pięć. Pierwotnie tom pierwszy został opublikowany w wydawnictwie Seishinsha. Ponieważ test się powiódł i tytuł chwycił na rynku, Shirow przystąpił do rysowania tomu drugiego (1985). Tom pierwszy dostępny jest w Europie i USA w kilku formatach: typowym-amerykańskim, typowym-mangowym lub jako wydawnictwo albumowe (A4). Ponadto ukazał się on jeszcze w częściach, w magazynie Manga Mania (#1-8).

Tom pierwszy puszcza maszynę zwaną „Appleseedem" w ruch. Zapoznaje on czytelników z osobami głównych bohaterów: Deunan Knute i Briareosa. Toczą oni walkę o przetrwanie w wyludnionym świecie post-wojennym. Trzecia Wojna Światowa, acz trwająca krótko, zabrała ze sobą miliardy istnień ludzkich. Jednym słowem: normalny klimat cyberpunkowy. Po ukrywających się w jednej z dezelowanych metropolii Deunana i Bri, wyrusza dziewczyna o imieniu Hitomi, która dostała zlecenie od AEGIS (patrz leksykon „Appleseeda") na ich zwerbowanie do powstałego gdzieś u wybrzeży Afryki miasta-utopii zwanego OLYMPUS. „Promethean Challenge" wyjaśnia nam mechanizmy rządzące Olympusem i jego strukturę społeczną. Nad całością czuwa główny komputer - GAIA. Sprawa wyjaśnia się gdzieś w połowie tomu, kiedy okazuje się, że ponad 80% społeczeństwa Olympusa to stworzone przy pomocy inżynierii genetycznej klony, lub bioroidy. Miasto to jest swoistego rodzaju rezerwatem dla prześladowanych ludzi. Nowo przybyli obywatele ze „Złych Obszarów" mają alternatywę: mogą złożyć aplikację o przyjęciu do pracy w policji (ktoś musi strzec tej pozornej sielanki), lub zostać zwykłymi robolami i sprzątać psie kupy z trawników. Mając tak atrakcyjny wybór i niezbędne doświadczenie (bynajmniej nie w sprzątaniu trawników), Deunan i Bri dołączają do oddziału ESWAT („A mówili: zaciągnij się, zobaczysz kawałek świata!"). W skład inwentarza jednostki wchodzą specjalnie zmodyfikowane przez nadwornego mechanika Yoshiego, LANDMATE'y. Sceny w warsztacie Yoshiego, kiedy to wyjaśniane jest działanie i budowa landmatów, mistrz Shirow wykaligrafował z taką precyzją, że kiedy zobaczyłem te strony pierwszy raz, szczęka odbiła mi się od podłogi. Ludzie: chapeau bas. Całą mangę czyta się jak dobrą powieść. Większa jej część to raczej rodzaj przewodnika po świecie wykreowanym przez autora. Zawarł on w komiksie nawet tematy ocierające się swoją problematyką o socjologię i psychologię. Tło społeczne przedstawione w „Appleseedzie" to następny filar sukcesu tego tytułu. Brnąc przez kolejne strony ma się wrażenie, że miasto naprawdę tętni swoim życiem, niezależnie od działań głównych bohaterów. Nie oznacza to jednak, że całość jest nudnawa. Miłośnicy komiksu typu „szybka akcja bydgoskiej policji", również znajdą tu coś dla siebie. Bez obawy.

„Appleseed: Promethean Challenge" to prawdziwa ekstraklasa. Tytuł ten przyniósł autorowi zasłużony splendor i pieniądze. Ciężko jest tu się przyczepić do czegokolwiek. Design postaci jest bardzo ładny, a grafika doskonała. Na tym polu Masamune Shirow rozwiną jednak pełnię swojego talentu dopiero w drugim tomie. Wynika to jednak z wymienionego już przeze mnie testowego charakteru pierwszego tomu. Nad drugim mógł już pracować spokojniej, wiedząc, że tytuł się sprzedał, a „nasienie jabłoni" zapuściło korzenie w umysłach spragnionych dobrego komiksu czytelnikach. Mam nadzieję, że zakiełkuje również w głowach polskich miłośników kultury obrazkowej.

Oprócz pełnego spisu głównych bohaterów pierwszego tomu, postanowiłem zamieścić coś na kształt leksykonu „Appleseeda" i tym samym pomóc w odszyfrowywaniu terminologii i slangu używanego przez bohaterów. Część rzeczy jednak dalej stanowi dla mnie zagadkę i gdyby coś nie grało to dajcie znać. Nazwy zostawiam w pisowni angielskiej, gdyż takie znajdziecie nawet w wydaniu francuskim. W sumie słusznie, gdyż wprowadzałoby to tylko dodatkowe zamieszanie. Jeżeli będziecie mieć jakieś pytania, napiszcie do redakcji i w miarę możliwości postaramy się Wam pomóc. Oiga Amigo!

Mr.Gato

LEKSYKON APPLESEEDA:

AA (tom2) - ASSEMBLY AREA (Strefa Zbiórki) Miejsce zbiórek drużyny ESWAT. Tutaj otrzymują oni też wszelkie instrukcje przed misją.

AEGIS (1) - Centralne biuro zarządzające Ziemią po III Wojnie Światowej.

AGS SYNDROME (3) - Rodzaj syndromu u kobiet, u których przewagę zaczęły zdobywać hormony męskie.

AKECHI (1) - Kompania produkująca motocykle i landmaty. Yoshi posiada motor i landmata z Akechi.

AP (1) - ARMOUR PIERCING (PRZEBIJANIE PANCERZA) - Pociski specjalnie zaprojektowane do ataku na opancerzone obiekty. Użytkowały one do tego celu energię kinetyczną.

APFM (4) - ANTI PERSONNEL FRAGMENTATION MINE - Rodzaj miny fragmentacyjnej.

APHROS (3) - Grecki bóg miłości.

BCSC (1) - BIOCONTROL SERVICE CENTRE - Centrum utrzymujące funkcjonowanie ciał bioroidów.

BADSIDE (1) - (ZŁE OBSZARY) - Zniszczone tereny opuszczone po III Wojnie Światowej. Niektórzy ludzie z tych terenów stawali się później obywatelami Olympusa.

BENANDANTI OP (3) - Operacja ESWAT'u we Francji.

BEREKRIC (BEZEKRIC) (1) - „Pięknie zbudowany dom". Siedziba biur i ambasad w Olympusie.

BIOROID (1) - Większość populacji Olympusa, to stworzone przy pomocy inżynierii genetycznej formy życia. Ich podstawową dyrektywą jest chronienie ludzkiego życia.

CA (1) - CRISIS AREA (OBSZAR KRYZYSOWY) - Termin używany przez członków ESWAT'u dla niebezpiecznych obszarów.



CAFE AU LAIT (3) - (dosłownie: KAWA Z MLEKIEM) - Pejoratywne określenie dla grupy osób o statusie dorobkiewiczów. Polskim odpowiednikiem mogłoby być powiedzenie: „Nogi ze wsi, buty z miasta". Określenie wieloznaczeniowe.

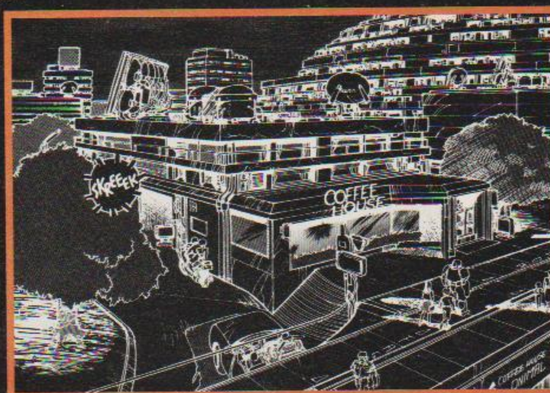
CARBONICS (3) - Bojowy model bioroida.

CLAYMORE (3) - Mina, która eksploduje tysiącami drobnych łożysk kulkowych.

DOROCI (1) - Program Doroci wdrażany jest przez AEGIS. Jego celem jest integracja niektórych „odzyskanych" ludzi ze Złych Obszarów ze społeczeństwem Olympusa.

EOD (4) - EXPLOSIVE ORDINANCE DISPOSAL - Dyfuzja bomby.

ESWAT (1) - EXTRA SPECIAL WEAPONS and TACTICS - Organizacja do której należą Deu-





Ech, te męskie zabaweczki. Landmate w pełnej krasie.

nan i Bri. Jej celem jest neutralizowanie dużych zagrożeń, np. terroryzmu.

EUMINIDES (3) - Grupa czarnych nazistów.

FBI (2) - Ogromna i wpływowa Olympuska wersja niegdysiejszej amerykańskiej organizacji o tej samej nazwie.

GAIA (1) - Centralny komputer sterujący i kontrolujący Olympus.

GREAT SATANS (3) - Religia Republiki Munmy.

GUGES-D (1) - Wygląda jak wersja deluxe landmata. Przystosowany do latania.

GUN PLATFORM (2) - Ogromny czołg o wyglądzie pająka. Bardzo duża siła rażenia. Zasilany baterią słoneczną.

HEAP (1) - HIGH EXPLOSIVE ARMOUR PIERCING (zobacz AP)



HEAT (1) - HIGH EXPLOSIVE ANTI TANK - Rodzaj pocisku przeciwczołgowego, który po przebiciu pancerza rozpryskuje w środku wrogiego wehikułu ciekły metal.

HESH (1) - HIGH EXPLOSIVE SQUASH HEAD - Pocisk, który jest zaprojektowany tak, aby po kontakcie z celem zgnieceniu uległa jego głowica i eksplodowała. Wysyła on wtedy fale paraliżujące cel.

HECATONCHIRES SYSTEM (4) - System cybernetyczny umożliwiający współpracę dodatkowych części ciała ludzkiego (kończyn, zmysłów itp.) używanych w tym samym czasie. Z tego systemu korzysta Bri, mając dodatkową parę oczu.

HERMES (3) - System antygrawitacyjny pozwalający wehikułom unosić się w powietrzu.

IMPERIAL AMERICANA (4) - IMPERIUM AMERYKAŃSKIE - Ameryka jest teraz podzielona na dwa stany. Jest to jeden z nich.

JAMAHIRIYA (3) - Libijski rząd.

LANDMATE (1) - Rodzaj opancerzonego robota, który kopiuje ruchy właściciela siedzącego w środku.

LIFE EXTENSION (2) - Zaawansowana medyczna technologia pomagająca wydłużyć życie o 30 lat i więcej.

MACV (2) - MILITARY ADVISORY COMMAND, VIETNAM

MAHDI (3) - Termin używany przez MHR opisujący Zbawiciela.

MHR (4) - MUNMA HOLY REPUBLIC - Jedną z religii, najprawdopodobniej jeden z odłamów Islamu. Lokalizacja: południowo-wschodni Iran.

MIRANDA (3) - Pierwotnie był to zbiór praw, które oficer musiał odczytać więźniowi podczas aresztowania. W Olympusie obowiązuje obecnie nowy zbiór praw.

MOSSAD (3) - Izraelski odpowiednik FBI.

MUNMA (4) - Nowy Mesjasz.

OAU (3) - ORGANISATION for AFRICAN UNITY (ORGANIZACJA JEDNOŚCI AFRYKI)

OLYMPUS (1) - Miasto-utopia w której zamieszkują Deunan i Bri. Zlokalizowane jest na wyspie niedaleko wybrzeży Afryki. Większość społeczeństwa: bioroidy. Ci, którzy przeżyli III Wojnę Światową, przenoszeni są do Olympusa na mocy Programu Doroci.

P7 (2) - Pistolet gazowy, kaliber 9 mm. Używany do walki w zwarciu.

POLYMER GEL ROUND (4) - Rodzaj pocisków używanych przez ESWAT wystrzeliwanych na sensory wizyjne wrogich landmatów. Celem ich było oślepienie i odcięcie dopływu tlenu do pojazdu przeciwnika.

POSEIDON (3) - Japonia stała się wrogiem Olympusa i jest teraz superpotęga morską, super-poseidonem.

SARIN (1) - Gaz porażający system nerwowy, szybko rozprzestrzeniający się w atmosferze.

SASAM (4) - SEARCH AND STRIKE ARMOUR - Pocisk z możliwością zaprogramowania go na ściganie konkretnego celu.

SCIPIO (2) - Rzymski generał i filozof.

TARTARUS (1) - Ogromny zaszklony kompleks administracyjny w Olympusie. Ma kilka tysięcy pięter.

UHMS (2) - UNDER HEAD MOUNTED SENSORS - Sensory te ulokowane były na panelu pod głową w landmacie.

USSR (4) - ZWIĄZEK SOCJALISTYCZNYCH REPUBLIK RADZIECKICH - Drugi stan kontrolowany w Ameryce.

****

THE PROMETEAN CHALLENGE: BOHATEROWIE

DEUNAN KNUTE (ESWAT #109) - Poprzednio członkini Los Angeles Police Departament. Jest partnerką Briareosa. Zwerbowana przez Hitomi. Obecnie służy w ESWAT. Wiek: 22 lata. Pochodzenie: mieszanina kilku ras.

CARL KNUTE - Ojciec Deunan i zarazem agent Special Security Forces. Był instruktorem sztuki wojennej dla Deunan. Zmarł w okolicznościach nie znanych czytelnikom. Jego kod genetyczny jest podstawą dla wielu bioroidów w Olympusie.

BRIAREOS HECATONCHIRES - (ESWAT #113) Zwany też Bri. Rasa negroidalna z terenów morza Śródziemnego. Jako dziecko, zabójca na zlecenie KGB. Mając lat 31 został ciężko ranny w eksplozji, w wyniku czego przeszedł pełną cyborgizację ciała. Partner Deunan.

HITOMI - Żeński bioroid pracujący dla AEGIS. Prowadzi akcję rekrutacyjną w Złych Obszarach do Olympusa.

ATHENA - Szef Administracji w AEGIS. Bardzo sprytna i chorobliwie podejrzliwa w stosunku do działań Wielkiej Rady (patrz: COUNCIL). Żeński bioroid.

NIKE - Sekretarz Stanu, asystentka Atheny i bioroid. Ma więcej obowiązków niż Athena i bardziej przejmuje się losem ludzi, którym służy.

YOSHITSUNE (lub YOSHI) - Mechanik i chłopak Hitomi... no, prawie. Pracuje zarówno przy landmateach jak i samochodach. Człowiek.

CHIFFON - Kobieta uratowana przez Hitomi. Została uwikłana w atak na superkomputer GAIA. Człowiek.

DIRECTOR - Szef AEGIS. Jest podejrzewany przez Athenę o niecne zamiary, co dodatkowo w jej oczach potwierdza fakt, że ma mocne wsparcie ze strony Wielkiej Rady.

COUNCIL - Wielka Rada. Grupa starszych bioroidów dyskutujących o przyszłości ludzkiej rasy, tworzących plany zabezpieczenia się przed nią. Wielka Rada odkryła, że ewolucja ludzi przebiega szybciej niż się tego spodziewali i że jest to dla nich niebezpieczne. Używają super-komputera GAIA, do analizy danych w tym kierunku.

ARUGESS - Szpieg na usługach Directora. Jest jednym ze starych przyjaciół Bri. Pracuje dla FBI w Olympusie.



Pojedynek w samo południe!



Party Zone, czyli drużyna niemal w komplecie.

„APPLESEED: The Promethean Challenge" (część pierwsza)
Scenariusz i rysunki: MASAMUNE SHIROW
Wydawca oryginalny: Masamune Shirow/ Seishinsha Co. LTD (c) 1989
Wydawca francuski: Editions Glénat (c) 1994
Gatunek: cyberpunk

Tenchi Muyo

Opisywaliśmy już na łamach tej gazety filmy z serii Tenchi Muyo. Dziś więc przyszła pora na coś bardziej namacalnego- czyli mangę.

Tenchi Muyo ukazał się w Japonii nakładem wydawnictwa Kadokawa Comics Dragon Jr. w formie kilku tomów formatu A5 oprawionych w twarde okładki z barwnymi obwolutami. Jeden tom przeciętnie posiada 185 stron i jak to w większości japońskich edycji poprzedzony jest barwną galerią rysunków, których rozmiar jest większy od komiksu, bowiem wklejono je, po uprzednim złożeniu. Wszystkie tomy są czarno białe drukowane wysokiej jakości czcionką i na dobrym (jak na mangę) papierze. Brzegi pojedynczych tomów klejone są znacznie lepiej, niż niejedna polska książka i nie rozpadają się w trakcie czytania.

Pierwszy tom jest kontynuacją serii OAV od szóstego odcinka. Pojawiają się tutaj nowe postacie, których nie ma w filmie. W komiksie zawarto sporo wątków pominiętych w serii filmowej. Fabuła jest obszerniejsza, a kreska niejednego sympatyka Tenchi Muyo na pewno powali z zachwytu na ziemię. Spora doza humoru w wykonaniu sympatycznych bohaterów to coś, co „tygrysy" lubią najbardziej.

Zapewne niejednego sympatyka Ryouko ucieszy fakt, iż już od 35 strony pierwszego tomu pojawia się Ryouko nr 2. Od tej pierwszej różni się ubraniem, dwoma trójkątnymi czarnymi znaczkami umieszczonymi pod oczami oraz mieczem, który swym kształtem przypomina europejskie średniowieczne miecze. Na Ziemię przybywa z innego wymiaru







wraz z drugim negatywnym bohaterem pochodzącym najprawdopodobniej z planety Juraii, o czym świadczy konstrukcja jego statku kosmicznego zasilanego trzema drzewami mocy i tym, iż (tak jak Ayeka) posiada on dwóch mechanicznych służących. Niestety ze względu na swój charakter i misję do spełnienia (ma zamordować prawdziwą Ryouko) druga Ryouko nie gra tu roli pozytywnego bohatera. Z rozwojem sytuacji jednak okazuje się, że Ryouko 2 nie jest taka straszna, a jedynie działa pod wpływem i kontrolą swego towarzysza. Za namową Ryouko i Tenchiego zwraca się przeciwko swemu towarzyszowi, co w czasie bezpośredniej konfrontacji na 75 stronie kolejnego tomu kończy się śmiercią mimo wszystko sympatycznej bohaterki. Nie martwcie się jednak, bo mamy przecież po swojej stronie „największego zwariowanego geniusza świata" czyli Washuu, która dzięki swemu umysłowi podpartemu nieziemską technologią na 120 stronie przywraca do życia Ryouko 2, która w przyjacielskiej atmosferze powraca do swego wymiaru, by nie przeszkadzać i tak już mocno zazdrosnej o Tenchiego Ryouko.

Całość komiksu pełna jest niewiarygodnych, zwariowanych sytuacji, nierzadko niebezpiecznych, dynamicznych i batalistycznych. Nie brak tu jednak bardzo spokojnych scen wziętych prosto z życia. Spora doza dobrego humoru oraz kreska doprawdy kawaii sprawia, że wszystkich bohaterów zaczynamy darzyć szczególną sympatią, a zagłębiając się coraz bardziej w tę niewiarygodną opowieść, zaczynamy odczuwać ciepło spokoju i iście sielankowej relaksującej atmosfery.

Azaka i Kamadaki

Czarodziejka z Księżyca

Wymarzona, kochana, oczekiwana... w końcu jest - czarodziejska przygoda i wspaniałe wojowniczki walczące o miłość i sprawiedliwość. Mimo, że serial telewizyjny dobiegł końca, walka jeszcze nie została zakończona, gdyż wszyscy polscy Otaku mają okazję przeżyć przygodę po raz drugi. Tę samą przygodę, a zarazem inną i równie ciekawą i wciągającą jak wersja animowana. Oryginalna manga autorstwa Naoko Takeuchi za sprawą wydawnictwa J.P.Fantastica oraz wydawcy Pana Shina Yasudy, została spolszczona i jej pierwszy tom już pojawił się na naszym rynku. Teraz co miesiąc każdy miłośnik dzielnych i pięknych wojowniczek, będzie mógł od nowa przeżywać przygody wraz z nimi. Nawet osoby, które bardzo dobrze znają serial telewizyjny, będą się wyśmienicie bawiły czytając komiks, gdyż znajdą w nim to, co w filmie najlepsze, a zarazem poznają nowe szczegóły i sytuacje dotyczące naszych odważnych wojowniczek.

Gdy wziąłem pierwszy tom komiksu do ręki, miłe wrażenie zrobił na mnie fakt, że okładka jest foliowana - to z pewnością przedłuży żywotność tej małej książeczki, która zapewne będzie bardzo mocno eksploatowana przez wszystkich fanów Sailor Moon. Niepokoi mnie tylko sprawa sposobu zespalania stron, miejmy nadzieję, że klej wytrzyma kolejne „kartkowania" i po kilku dniach nie ostanie nam się jeno kilka fruwających kartek z całej książki. Ale jednocześnie muszę przyznać, że książka przeżyła ciężki test w naszej redakcji i utrzymała się w zwartym szeregu aż do końca bitwy. Gdy już skończyłem się gapić w tytułową stronę, postanowiłem również zobaczyć, co dzieje się na tyłach, a tam: „Cześć! Nazywam się Bunny Cukino..." - Cukino? - Zabrzmiało mi to trochę obco, gdyż w serialu telewizyjnym to panna Tsukino grała rolę króliczka (nie jest to oczywiście żaden błąd), ale gdy wziąłem do rąk tę samą książeczkę kilka dni później, z zaskoczeniem stwierdziłem, że nawet nie zauważam tej drobnej różnicy. Takich zresztą różnic zapewne zauważycie więcej, ale zapewniam, że szybko do nich przywykniecie. No dobrze, dosyć tych technicznych wstępów, przewróćmy stronę i zobaczmy, co naprawdę kryje się w tej czarodziejskiej książeczce. Jak to co, oczywiście główna bohaterka i początek całej tej niesamowitej przygody - gamoniowata Usagi, czuwająca nad wszystkim Luna, pierwsza zmiana w czarodziejkę, pierwsi przeciwnicy reprezentujący Królestwo Ciemności, pierwsze potyczki, pierwsze spotkanie czarodziejek: Ami, Rei, Makoto, no i rzecz jasna - Banny z Taksido. To wszystko będzie miało miejsce właśnie w tym pierwszym tomie. Muszę przyznać, że „delikatna" kreska Pani Naoko świetnie oddaje klimat opowieści. Dla tych wszystkich, którzy dotąd mieli do czynienia tylko z komiksami wykonanymi przez rysowników europejskich i amerykańskich, kreska Pani Naoko może wydać się w niektórych przypadkach nieco „misterna", ale to tylko pozory. Autorka do-



Czarodziejka z Księżyca

skonale rozplanowuje strony i potrafi oddać komizm sytuacji. Jeśli Banny palnie jakąś gafę, czytelnik na pewno się uśmiechnie, a może nawet wybuchnie serdecznym śmiechem. Z kolei jeśli scena przerodzi się w dramatyczną walkę o życie (a nie brak tu takich), bądźcie pewni, że wpadniecie w nią po same uszy. Inną z kolei sprawą jest tłumaczenie. Nie ma co, jedno trzeba przyznać - Pan Shin Yasuda oraz pani Eligia Bańkowska odwalili kawał dobrej roboty, małym „ale" może tu być kilka drobnych potknięć językowych oraz japońskie onomatopeje, które nie zawsze zostały zamienione na polskie, ale i tak na początek jest bardzo dobrze. Zresztą to ostatnie tak bardzo nie przeszkadza, a w pewnym momencie doszedłem nawet do wniosku, że jest wręcz przeciwnie - nadaje całości specyficznego klimatu. W każdym razie, jeśli komuś w poprzednim komiksie wydanym przez J.P.Fantastice przeszkadzała obecność małych i wielkich liter jednocześnie, może się uspokoić - tutaj są tylko duże.

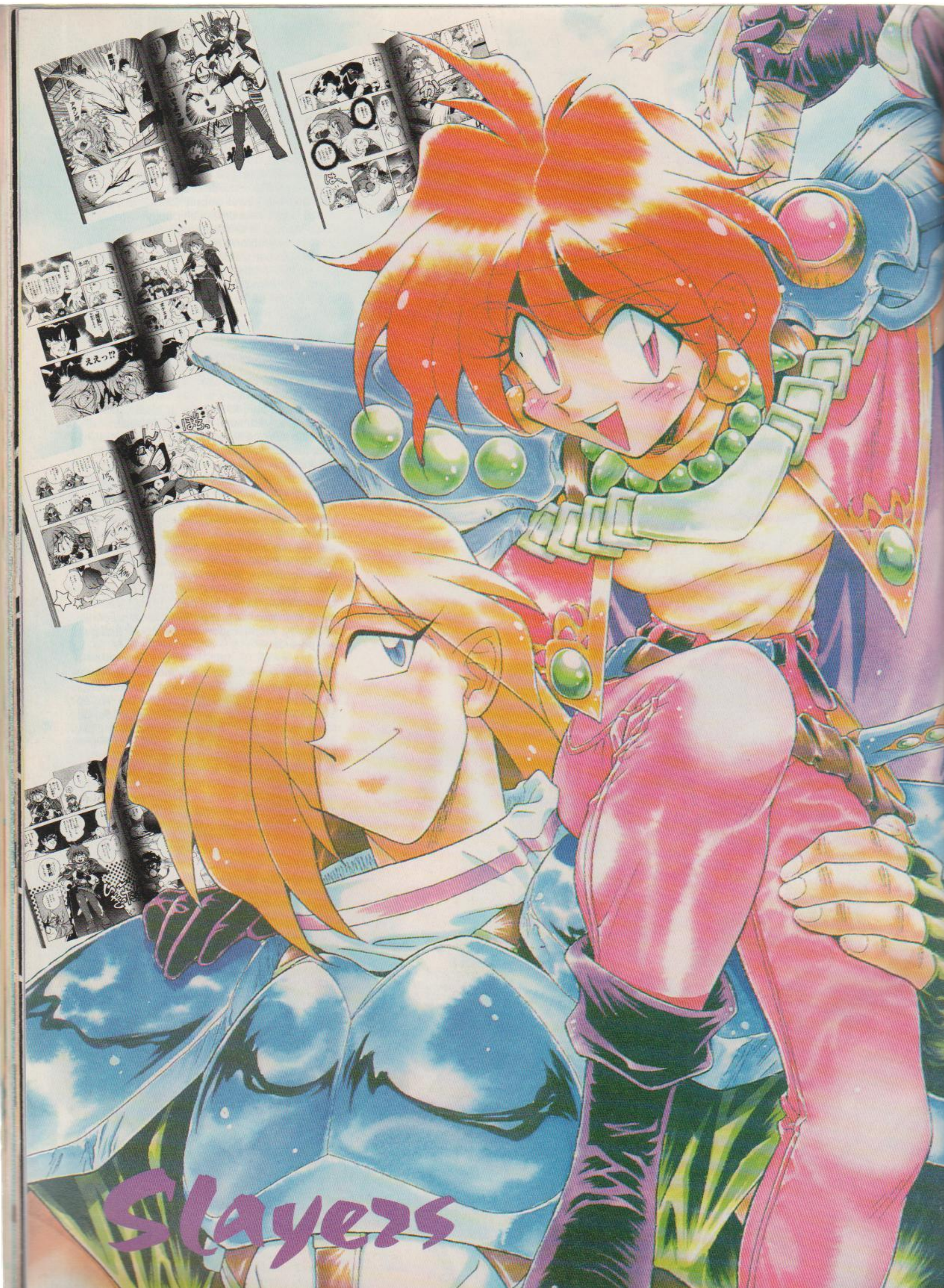
Czytając mangę szybko zauważamy, że komiks jest bardziej zwięzły, aniżeli film. Ważne wydarzenia następują tu szybciej i częściej, ponieważ nie są „rozwadniane" wątkami pobocznymi, jak to miało miejsce w serialu. Siłą rzeczy fabuła również jest bardziej dramatyczna, tutaj nie ma już tak licznych, zabawnych scen jak w filmie, ot chociażby znana wszystkim przemiana Banny (i nie tylko) w czarodziejkę, nie wydaje się już tak naiwnie wzruszająca jak w serialu. Rzeczą natomiast, która mi się bardzo spodobała, są notatki autorki „na marginesie" - przesympatyczna sprawa. Naoko zwraca się do swoich czytelników i dzieli się z nimi swoimi wrażeniami, czasami bardzo osobistymi, fakt ten tworzy między czytelnikiem i autorem swoistą więź... zresztą sami się przekonajcie, bombowa rzecz. Przed Wami 191 stron komiksu, czyli pięć rozdziałów wspaniałej przygody, której żaden sailormaniak przegapić nie powinien.

Pozostaje sobie życzyć, aby inni polscy wydawcy tak dbali o zachowanie jakości druku i papieru, jak to ma miejsce w tym przypadku. No cóż, a więc stało się - pierwszy tom spolszczonej Czarodziejki z Księżyca trafił w ręce polskich Otaku, od teraz - jak zapowiada wydawca - co miesiąc sytuacja ta będzie się powtarzać, czyż to nie cudowne? Przed nami siedemnaście tomów opowieści pełnej dramatyzmu, miłości, nienawiści, poświęcenia i walki o sprawiedliwość - czymkolwiek lub kimkolwiek ona jest, potęga Księżyca zawsze będzie z nią!

Mr Jedi

Czarodziejka z Księżyca
Autor: Naoko Takeuchi
Tytuł oryginału: Sailormoon
Wydawca: J.P.Fantastica
Wersja: polska ilość stron: 191
Tłumaczenie: Shin Yasuda, Eligia Bańkowska
Wydanie: pierwsze Tom: pierwszy




Slayers



Najpopularniejsza seria telewizyjna Slayersów nakręcona została w 1995 roku przy udziale Tokyo TV, SOFTX i Marubeni oraz twórców oryginalnej historii Hajime Kanazaka'e i Rui Araizumi. Ciekawostką jednak jest fakt, iż poszczególne odcinki miały aż ośmiu reżyserów. Dziś jednak chciałbym przedstawić wam mangę wydaną przez firmę „Dragon Comics", od której rozpoczęła się cała „żarłoczna" historia.

Dla przeciętnego Otaku sama okładka tego komiksu to przysłowiowy „kop w czachę". Ilość barw utrzymanych w spokojnych pastelowych tonacjach i brak dobrze nam znanej z innych okładek „pikselozy"\ to niepowtarzalny plus tego wydania. Książeczka ma 21,5 cm wzrostu, 15 cm szerokości i 1,5 cm grubości. Zawiera 168 wyśmienicie zszytych stron, w tym 4 sprytnie rozkładane z pełno-barwnymi rysunkami w galerii poprzedzającej dalszą czarno białą już część komiksu. Na wewnętrznej stronie okładki jak i również między rysunkami w galerii na poszczególnych stronach oprócz dużych barwnych rysunków umieszczono krótkie kolorowe komiksy w postaci pionowych pasków, na których przedstawiono dwójkę głównych bohaterów w przeróżnych śmiesznych sytuacjach.

Slayersi to komedia fantasy, w której głównymi bohaterami są - rudowłosa czarodziejka Lina, blond bohater Gourry, tajemniczy Zelgadiss, księżniczka Amelia, zadziorna i wyzywająca Naga oraz niewidomy Akaoshi. W pierwszych tomach komiksu spotykamy jedynie Linę i Gourry. Nie sądźcie jednak, iż przez to manga ta traci na uroku. Zapewniam was, iż zabawa dopiero się zaczyna, a gdy zagłębicie się trochę bardziej w tę opowieść, poznając jej tajniki kartka po kartce, uśmiejecie się do rozpuku przy nieprzeciętnym komiksowym humorze w wykonaniu właśnie tej dwójki bohaterów.

Cała seria filmowa i komiksowa Slayersów przepełniona jest wspaniałym niepowtarzalnym humorem, scenami grozy, przy których włos jeży się na głowie, a przy których w najbardziej kulminacyjnym momencie główni bohaterowie sięgają po nadludzkie i nadnaturalne środki zaradcze (będące zazwyczaj przerwą na zjedzenie czegoś dobrego), scenami batalistycznymi, żarciem, magią, obżarstwem do upadłego, potworami, jedzeniem, przygłupimi bohaterami, zażeraniem się, czarami, spaniem po jedzeniu, bijatykami i mieczami .... a, i jeszcze jedno. Czy już wspominałem o skłonnościach bohaterów do bezustannego obżerania się ???

Krótka charakterystyka postaci.

Lina Inverse
Wysokość: 5 stóp i 4 cale
Wiek: 15 lub 16 lat
Waga: 120 funtów
Włosy: czerwone
Oczy: Niebieskie
Rodzina: Starsza Siostra (Luna?)
Specjalność: Czarna Magia.

Lina Inverse jest główną postacią wszystkich części Slayersów. Daje się poznać z prawie Robin-Hoodowskiego podejścia do życia, czyli zabierania bogatym (złodziejom, bandytom) i dawania tego biednym i potrzebującym (czyli sobie).

Jest niewysoka, ruda, rozgarnięta i bardzo ambitna. Posiada dość potężną moc, której źródłem jest Czarna Magia. Na punkcie swojego wyglądu ma prawdziwego „świra". Jest na tym punkcie bardzo czuła, oj bardzo.....

Gourry Gabriev
Wysokość: 6 stóp 3 cale
Waga: nieznana
Wiek: 23 lata
Włosy: blond
Oczy: niebieskie
Specjalność: Wojownik (Używa Świetlistego Miecza).

Gourry jest głównym kompanem Liny. Pewnego razu „uratował" ją z rąk bandy opryszków i od tego czasu uszczęśliwia ją swą obecnością jako „ochroniarz". Nie jest zbyt mądry (blondyn! blondyn!) i wszędzie zabiera ze sobą legendarny Świetlisty Miecz, tak na wszelki wypadek, bo może się przydać. Jako że myślenie nie jest jego najlepszą stroną, dość często przechodzi od słów do czynów, by w ten sposób dowodzić swych racji. Mimo to jest rozważny i lubi zapewniać sobie zwycięstwo jeszcze przed walką, dlatego też bierze udział w bijatykach, w których używa się tylko i wyłącznie broni konwencjonalnej. Przez cały czas chce ochraniać Linę, traktując ją jak małą dziewczynkę, co doprowadza ją do szału i zwykle kończy się tym, że nasz „szczęśliwy" ochroniarz wylatuje przez dziurę w dachu.

Zelgadiss Greywers
Wysokość: 5 stóp 11 cali
Wiek: 21 lat
Waga: nieznana
Włosy: szaroniebieskie
Oczy: niebieskoszare
Rodzina: dziadek/pradziadek (Akahoshi Rezo)
Specjalność: Magia Astrologiczna.

W młodości Zelgadiss bardzo pragnął być silnym zarówno na ciele jak i w magii. Podstępny Rezo obiecał mu pozyskanie nadnaturalnych czarodziejskich mocy oraz ciała o nadludzkiej odporności w zamian za pomoc w odszukaniu Kamienia Filozoficznego (tutaj przedmiot ten występuje jako wszechpotężny magiczny artefakt, a nie urządzenie do zamieniania Smurfów w złoto). Zelgadiss oczywiście przystał na ten układ i Rezo, by pośrednio spełnić daną mu obietnicę, zamienił go w Chimerę. Ciało młodzieńca nabrało właściwości przypominających kamień, dzięki czemu zyskało ono ochronę przed ranami zadanymi przez magiczne bronie. Niestety jako Chimera, Zel stracił większość ze swego człowieczeństwa, stał się osobą cyniczną, ponurą, ale też opanowaną (najbardziej zrównoważony ze wszystkich w Slayersach). Transformacja w potwora wcale nie przypadła mu do gustu i zdecydował się na samotne poszukiwania Kamienia Filozoficznego, by za jego pomocą zgładzić Rezo i odzyskać swoją dawną postać.





Zelgadiss kocha się w Amelii, ale niestety jako że jest zbyt





uparty, zacięty i zamknięty w sobie ze względu na swój wygląd, nie potrafi tego zewnętrznie ukazać.

Akahoshi-Sama Rezo!
Wysokość: 7 stóp
Wiek: nieznany
Waga: nieznana
Włosy: purpurowe
Oczy: brązowe
Rodzina: wnuk/prawnuk (Zelgadiss)
Specjalność: Wszystkie rodzaje magii.

Rezo jest ślepy od urodzenia i to jest jego największym problemem. Przez całe swoje życie szuka sposobu, by móc widzieć. Z początku studiował tajniki Białej Magii. Po ich zgłębieniu pozyskał zdolność uzdrawiania ślepych ludzi, niestety sobie nie był w stanie pomóc. Zdesperowany zaczął szukać ratunku w Czarnej Magii i jej pochodnych. W końcu zdecydował się odszukać Kamień Filozoficzny, przy pomocy którego udało mu się wskrzesić Shabaranigdo - Pana Ciemności, licząc iż ten pomoże mu w odzyskaniu wzroku. Pan Ciemności jednak bardziej był zainteresowany zniszczeniem świata, niż pomaganiem jakiemuś tam człowiekowi.

Amelia Will Tesla Sailoon
Wzrost: 5 stóp
Wiek: 14-16 lat
Waga: 110 funtów
Włosy: Czarne
Oczy: Fiołkowe
Rodzina: Ojciec (Ksiaże Sailoonu, Philionell) oraz Wuj (Książe Sailoonu, Randy)
Specjalność: Prawie żadna.

Zna się odrobinę na magii, albo raczej uczy się jej, patrząc na wyczyny Liny. Jest Księżniczką Sailoonu. Chcę zostać bohaterką -walczyć o dobro i sprawiedliwość (jak Usagi hihi). Jest bardzo entuzjastycznie nastawiona do życia. Mogłaby stworzyć świetną parę wraz z Zelgadissem, gdyby nie był on taki zamknięty w sobie.

Naga the Serpent (Żmija)
Wzrost: 6 stóp
Wiek: 20 (?) lat
Waga: 130-? funtów
Włosy: czarne
Oczy: jasno niebieskie
Specjalność: Czarna Magia.

Posiada lekceważący stosunek do wszystkiego, co ją otacza. Zarzeka się, że jest wrogiem Liny, a i tak wszystkie potyczki kończą się wspólną pojednawczą walką przeciwko wrogom. Uwielbia paradować w czarnym, skąpym (baaardzo) ubranku. Ma mocną głowę (szczególnie kiedy w grę wchodzi alkohol). Może przyzywać różne potwory do pomocy, w czasie walki, chociaż często efekty ich pomocy nie są zbytnio pożądane.

Piotr Rogóż



Slayers Autorzy: Hajime Kanazaka, Rui Araizumi Wydawca: Dragon Comics Produkcja: Tokyo TV, SOFTX, Marubeni 168 stron

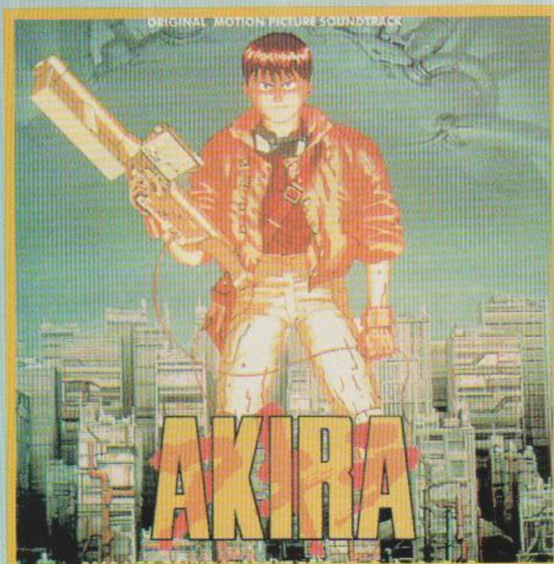
HIRAGANA

あ a	か ka	さ sa	た ta	な na	は ha	ま ma	や ya	ら ra	わ wa
い i	き ki	し shi	ち chi	に ni	ひ hi	み mi		り ri	
う u	く ku	す su	つ tsu	ぬ nu	ふ fu	む mu	ゆ yu	る ru	を o
え e	け ke	せ se	て te	ね ne	へ he	め me		れ re	
お o	こ ko	そ so	と to	の no	ほ ho	も mo	よ yo	ろ ro	ん n

Słownik

ア a	カ ka	サ sa	タ ta	ナ na	ハ ha	マ ma	ヤ ya	ラ ra	ワ wa
イ i	キ ki	シ shi	チ chi	ニ ni	ヒ hi	ミ mi		リ ri	
ウ u	ク ku	ス su	ツ tsu	ヌ nu	フ fu	ム mu	ユ yu	ル ru	ン n
エ e	ケ ke	セ se	テ te	ネ ne	ヘ he	メ me		レ re	
オ o	コ ko	ソ so	ト to	ノ no	ホ ho	モ mo	ヨ yo	ロ ro	ヲ o

KATAKANA









AKIRA - Original Motion Picture Soundtrack

Jeżeli coś może przeszkadzać w oglądaniu ANIME, to właśnie muzyka. Zarówno Sailor Moon, BubbleGum Crisis (że nie wspomnę o mistrzostwach typu: Jestem biednym mechanikiem samochodowym, ale bardzo zdolnym. Zaraz zbuduję sobie ekstra wyścigówę, a czuwa nade mną N.Lauda), jak i wiele innych, zwłaszcza serialowych ANIME, posiada zdumiewającą oprawę muzyczną. Faktycznie dzieje się w tej chwili tak, że muzyka filmowa bije rekordy popularności. Niestety jest to rozkwit pozorny. Ostatnimi czasy trzon całej ścieżki dźwiękowej filmu stanowią piosenki. Oczywiście nie są one zawsze pisane do konkretnego filmu. Lwia ich część to odgrzewane przeboje sprzed kilku, kilkunastu czy kilkudziesięciu lat! Czy to źle? Nie zawsze, gdyż niektóre z piosenek są naprawdę dobre i doskonale przystają do obrazu, który ilustrują. Poza tym, czasami dzięki filmowi jest okazja do usłyszenia świetnej, starej piosenki, o której istnieniu nie miało się zielonego pojęcia. Uff! Chyba zbyt rozbudowana dygresja....

Do czego zmierzam? Otóż istny boom na piosenki filmowe, w tym oczywiście ANIMEowe, w moim przekonaniu, zagraża prawdziwej muzyce filmowej. Szczególnie jeśli chodzi o film animowany, w którym przecież muzyka powinna pełnić nieco inną rolę niż w klasycznym filmie. Powinna tworzyć kreskówkowy świat bardziej realnym, w czym naprawdę nie pomagają „pioseneczki". Jeżeli ktoś jest podobnego zdania, powinien sięgnąć po AKIRA - Original Soundtrack. Jeżeli ktoś uważa, że się czepiam, powinien sięgnąć po AKIRA - Original Soundtrack. Jeżeli ktoś posiada odtwarzacz CD, powinien sięgnąć po AKIRA - Original Soundtrack.

Sięgnąć. Tylko jak? Niestety jest to trudne. Nigdzie w Polsce nie widziałem tej płyty. Natknąłem się na nią przypadkowo w Niemczech - grzebiąc w muzyce filmowej, na samym dnie, pod Pocahontas, zobaczyłem i nie uwierzyłem własnym oczom. Kwadratowe pudełeczko z nalepką - Picture Disk i podtytułem: „Muzyka XXI wieku". Prawda jest taka, że kosztowało mnie to słono. Kwota, jaką trzeba wytrzepać z portfela, wręcz zabija - 39DM. Ale warto było. Cała płyta skonstruowana jest bardzo zgrabnie, niemal jak concept album. Otwiera ją utwór, który jako pierwszy słyszymy w filmie, a kończy REQUIEM. Instrumentarium jest niezwykle bogate. Od samplerów rozpoczynając, przez tradycyjne japońskie instrumenty i chóry, na trójkącie kończąc. Chciałbym teraz pokusić się o krótki opis kilku wybranych utworów.

KANEDA (3:10)

Utwór rozpoczynający zarówno film, jak i płytę. Co szczęśliwsi OTAKU mogą odsłuchać go sobie na KAWAII CD 1. Innym proponuję włączyć początek filmu, wyłączając jednocześnie obraz (o ile, nie wydaje się to komuś bez sensu...). Pierwsza sekwencja filmu (ta po napisach), rozpoczyna się sceną w barze. Kaneda włącza szafę grającą. Utwór rozpoczyna się, gdy płyta zostaje uruchomiona. Wtedy gang Kanedy jest już na motorach. Szybki, ale delikatny rytm po kilkunastu sekundach odkrywa melodię, którą w zasadzie tworzy. Zabieg o tyle ciekawy, że początkowo rytm (instrumenty perkusyjne) tworzą melodię, która przejęta zostaje przez męski chór, imitujący po chwili sam rytm. Wyśniony utwór do jazdy po szosie. Czyżby zjaponizowany, cybernetyczny Chris Rea? Zarówno w filmie jak i na płycie pierwszy utwór























przechodzi miękko w drugi.

BATTLE AGAINST CLOWN (3:36)

Sam tytuł nie pozostawia żadnych złudzeń. O wiele cięższy rytm i nastrój. Nieco Laibachowski sampler, podobny ksylofon.... Jest i chór. Tym razem jednak nie śpiewa. Chór szepcze, a w zasadzie krzyczy szepcząc. To właśnie następuje po krótkim, acz szybkim rajdzie po ulicach Neo Tokio. Walka z Klaunami, to dziki bój, w którym bronią są klucze, rurki, nogi, głowy, koła motorów i czerwono-gąbkowe nosy. Swoją drogą scena z Tetsuo walącym kluczem w głowę leżącego koleżkę, wprost z pędzącego motoru, kojarzy się z tą z „Czarnego Deszczu" - Scotta (tam Andy Garcia traci głowę - nie kask). Koniec utworu nawiązuje do poprzedniego tytułu. W tle ledwo słyszalny KANEDA i daleko, powoli przesuwające się wieżowce...

DOLL'S POLYPHONY (2:55)

Wspomniałem wcześniej o Tetsuo. Nie bez przyczyny. Następny utwór, jaki chcę opisać, jest poświęcony właśnie jemu. Każdy doskonale pamięta scenę w szpitalu (jest niesamowita - dop. Jedi). Tetsuo męczy ból głowy. Popija wodą ze szklanki i zauważa małego, pluszowego misia. Wyrzuca misia i szklanka spada na miękki dywan. Wtedy wszystko się zaczyna. Cały utwór jest w zasadzie wykonany bez pomocy instrumentów. Krótkie słowa wypowiadane przez żeńskie głosy. Coraz głośniej i częściej. Napięcie narasta, gdy przed Tetsuo stają gigantyczne zabawki, a izolatkę zalewa mleko. Potężny męski, dwusylabowy chór kończy utwór. Po takiej dawce schizolstwa żadne dziecko w życiu nie dotknie ani misia, ani króliczka, ani samochodzika. A mówią, że kreskówki są dla dzieci. Klocek Lego wielkości garażu też...

EXODUS FORM THE UNDERGROUND FORTRESS (3:17)

Utwór bardzo charakterystyczny dla scen akcji w filmie. Podobny do KANEDY, z tą jednak różnicą, że melodię prowadzi harfa. Kojarzy się z Wollenveiderem, ale tylko na początku. Potem prowadzenie obejmuje gitarka. Muzyczka doskonale ilustrująca scenę w kanałach. Skutery, giwery i błoto. Szybko, głośno i wystrzałowo.

REQUIEM (14:25)

Na koniec podsumowanie płyty. Jest nim ten właśnie utwór. Swoje miejsce w filmie znalazł, gdy AKIRA zaczął się ujawniać. W tym dość długim kawałku znaleźć można wszystko, co znajduje się na płycie. Jest tam i wokalna wersja KANEDY i dziwne głosy z DOLL'S POLYPHONY i krzyki z TETSUO czy BATTLE. Jest też monumentalny, organowy fragment, dobrze znany z końcówki filmu. Płytę zamyka delikatna melodia w wykonaniu żeńskiego chóru, powtarzająca dobrze wszystkim znane słowo - AKIRA.

Każda płyta ma swoje dobre i złe strony. O dobrych już się wypowiedziałem, a złe są dwie. Jest za krótka (69:31), to nie art. Drugim, już nieco poważniejszym mankamentem, jest brak fragmentów dialogów, bądź efektów dźwiękowych, którymi napakowany jest film (a ja twierdzę, że się czepiasz - Mr Jedi). Takie smaczki z pewnością nie pogorszyłyby wydawnictwa, o ile można je w ogóle polepszyć.

Bartek Kędzierski





AKIRA - ORIGINAL MOTION PICTURE SOUNDTRACK

composed and conducted by YAMASHIRO SHOJI sound architect: URATA KEISHI (EMU),YAMASHIRO SHOJI all songs performed by GEINOH YAMASHIROGUMI recorded at: VICTOR AYOMA STUDIO,VARIO (SHOUBI GAKUEN),HITOMI KINEN,KOHDOH (SHOWA JYOSHI UNIV.) LOGO DESIGN: ISSHIKI HIROSHI ORIGINAL COVER DESIGN: UEHARA NORIHIRO

1. KANEDA 3.102.BATTLE AGAINST CLOWN 3.36 3. WINDS OVER NEO-TOKYO 2.45 4. TETSUO 10.16 5. DOLL'S POLYPHONY 2.53 6. SHOHMYOH 10.10 7. MUTATION 4.49 8. EXODUS FROM THE UNDERGROUND FORTRESS 3.17 9. ILLUSION 13.56 10. REQUIEM 14.25

Front cover © 1987 Akira Commitee. Licensed by VICTOR ENTERTAINMENT, INC. © 1993 Demon Records Ltd, Brentford, Middx.












GUNDAM 0079 THE WAR FOR EARTH

Gatunek

Kłopot z tego typu gierkami polega na tym, że trudno je zaliczyć do jakiegoś konkretnego gatunku. Z jednej strony jest to plus, ponieważ gwarantuje to dużą różnorodność zadań, jakie tytuł stawia przed grającym. Z drugiej zaś strony, taki synkretyzm na siłę rodzi kiepskie, a nawet bardzo kiepskie elementy gry. Przydarzyło się to Mechadeusowi (Daedalus) czy Lucasowi (Dark Forces) (nie zgadzam się! - Mr Jedi) i mimo to ich błąd powtórzyli Bandai Digital Entertainment oraz Presto Studios - autorzy Gundama... W tym przypadku tymi słabymi punktami gry są elementy zręcznościowe. O samej strzelance jednak nieco później.

Historia

Populacja ludzka na Ziemi osiągnęła rozmiar krytyczny. Jedynym sposobem na uniknięcie katastrofy ekologicznej była kolonizacja przestrzeni kosmicznej. Federacja Zjednoczonych Narodów Ziemskich zrealizowała swój projekt przy pomocy cylindrycznych kolonii orbitalnych, zasiedlanych sukcesywnie przez miliony Ziemian. Przeciwko Federacji powstała Duchy Zeon (władana obecnie przez Degina i Garmę Zabich), walcząca o własną autonomię. Przy pomocy skonstruowanych przez siebie „palernych" Mobile Suits, zwanych ZAKami, zaatakowała ona pozaziemskie kolonie Federacji. Następnym celem miała być sama Ziemia. By ją ratować, przywódcy Federacji postanowili utworzyć na Side 7 (jednej z kolonii) tajną bazę, w której zaprojektowano i skonstruowano prototypy równie potężnych jak ZAKi (a nawet bardziej) Mobile Suitów. Niestety Shar Aznabull (alias Strażak) - as floty powietrznej Zeonu i bliski przyjaciel Garmy Zabiego odkrywa ową bazę, i niszczy wszystkie prototypy. Na szczęście w porę zjawia się tam jakiś cywil (alias Gracz), który wsiada za stery i uruchamia ostatniego Mobila - Gundama.

Po spektakularnym opuszczeniu Side 7, Gundam musi umknąć przed eskadrą Shara i skryć się w hite Base. White Base to wielki statek wojenny, na pokładzie którego spotkać można kapitana Brighta Noaha (robiącego dziwne miny) i panią generał Hanni Asana (pokazującą się z dwuznacznym makijażem). Po stronie Gundama walczą jeszcze dwie inne maszyny: Guncannon (pilotowana przez Kaia Shidena), a także Guntank (prowadzony przez barczystego Duke'a Jose). Niestety ich wyczyny w samej grze nie są zbyt pomocne, a czasem wręcz zrzucają na Gundama cały ciężar walki z Sharem. Mimo to dobrze jest wiedzieć, że nie gra się w pojedynkę.

Gra

Gundam składa się z kilku koncepcji filmu interaktywnego, wplecionych zręcznie w całą oś dramaturgiczną. Wiodącym sposobem narracji jest per-

U.C. 0001

PRESTO STUDIOS

spektywa trzeciej osoby (patrz elementy filmowe Wing Commandera). Zawsze jednak w taki sam sposób kierujemy robotem. Jest to duże ułatwienie dla grającego, gdyż daje to wrażenie płynności w przeskakiwaniu do innej perspektywy. Z perspektywy pierwszej i trzeciej osoby mamy okazję oglądać doskonale zrealizowane sekwencje 3D i nieco gorsze popisy aktorskie. Zrozumiale jest, że budżet nie zawsze pozwala na zaangażowanie Walkena (Ripper) czy McDowella (W.C.), ale to co się dzieje w Gundamie jest lekką przesadą. Na szczęście nie tak wielką jak na przykład kostiumy i mój ulubiony hełm „złego". Mająca budzić trwogę postać Shara Aznabulla nosi biały kask z tekturowym paskiem na oczach i wściekle czerwony mundur (przypominający nieco kostiumy z Lynchowskiej Diuny).

Jeszcze trochę o sekwencjach filmowych (gdyż lwia część gry to właśnie one). Graficy i animatorzy tak zachłysnęli się swoim sukcesem w przedstawianiu scen walk robotów, że zapominają czasami o tym, co to jest oś akcji w montażu. Także niektóre rozciągnięcia w czasie (ujęcia, w których Gundam wyciąga miecz) mogą drażnić. Mimo tego trzeba przyznać, że Presto potrafi robić 3D. Warto zwrócić uwagę zwłaszcza na sceny rozgrywające się na Side 7 i Ziemi. Efekty eksplozji i „dymków" po pociskach są zdumiewające. Kolejnym elementem gry jest VR. Kilka razy gra wymaga przeniesienia się do rzeczywistości wirtualnej, gdzie za pomocą panoramy 360 stopni można poruszać się po ulicach lub pomieszczeniach. Niestety płynność panoramy oraz ZOOM są średniej jakości.

Strzelanka

Grając w Gundama, dwukrotnie ma się okazję do wykazania swoich umiejętności przydatnych na przykład w Blood Bath. Takie przynajmniej było założenie autorów. W rzeczywistości, podczas strzelania o wiele bardziej przydatne są inne cechy (cierpliwość i stalowe nerwy). Na PowerPC 5200, 24MB - cele do zestrzelenia poruszają się z prędkością około jednej klatki na sekundę, gdzie czas reakcji spustu wynosi czasem dwie sekundy. Zastanawiam się czasami, dlaczego producenci gier nie mogą zrozumieć, że Lingo nie służy do pisania zręcznościówek. Podczas gry natrafiamy na jeszcze jeden element. W chwili gdy Gundam traci częściowo moc, a całkowicie nogę, musi sam wylądować na Ziemi. By tego dokonać, należy sterować wskaźnikami podstawowych funkcji życiowych. Robi się to, przeskakując z jednego wskaźnika na drugi i trzeci. Ten pomysł całkiem mnie rozbroił.

Gundam

Przejdźmy teraz do samego Gundama (robota). Przede wszystkim jest spory, powiedziałbym nawet, że całkiem spory. W rzeczywistości mógłby tańczyć ze Statuą Wolności (gdyby tylko grał w Ghostbusters). Do dyspozycji jest: Vulcan Cannon - podwójne 70mm działko na czole, Beam Saber - dwa miecze do wyciągnięcia zza pleców, Beam Rifle - strzela na dalekie odległości, Bazooka - kapiszony, Melee - piącha i Shield - zomowska tarcza. Funkcje Gundama to: atak, obrona, interakcja, ruch. Ponadto Gundam potrafi latać, świecić gałami i tracić głowę (za każdym razem gdy zostanie wciśnięty zły klawisz).

Pytanie

Teraz to, co interesuje pewnie każdego fana mangi. Jak bardzo mangową grą jest Gundam? I tu odpowiedź padnie smutna. Poza samym robotem (nikt nie zaprzeczy jego mangowości) i legend..., Gundam nie jest mangowy. Nie spełniają tego oczekiwania ani strona wizualna (wyjątek stanowi miasto), ani historia (wyjątkiem jest brak klasycznego początku i końca), ani bohaterowie (zarówno wygląd, jak i cała reszta pozostawiają wiele do życzenia).

Wynik

Po całej serii zarzutów nadszedł czas na ocenę. Gundam, mimo licznych wad, jest grą udaną. Potrafi wciągnąć (ale i zirytować), a liczne wersje śmierci robota sprawiają, że przegrywanie nie jest takie monotonne. Gdyby ktoś uparł się, by grę skończyć, polecam zapisywać stan gry po każdym posunięciu, gdyż sekwencji filmowych nie da się ominąć (one przecież stanowią jej trzon), a grę zaczyna się zawsze od początku. Sporą zaletą jest też fakt, że znajomość angielskiego nie jest konieczna, by się świetnie bawić i skończyć grę w przeciągu ośmiu godzin.

Do kolekcji

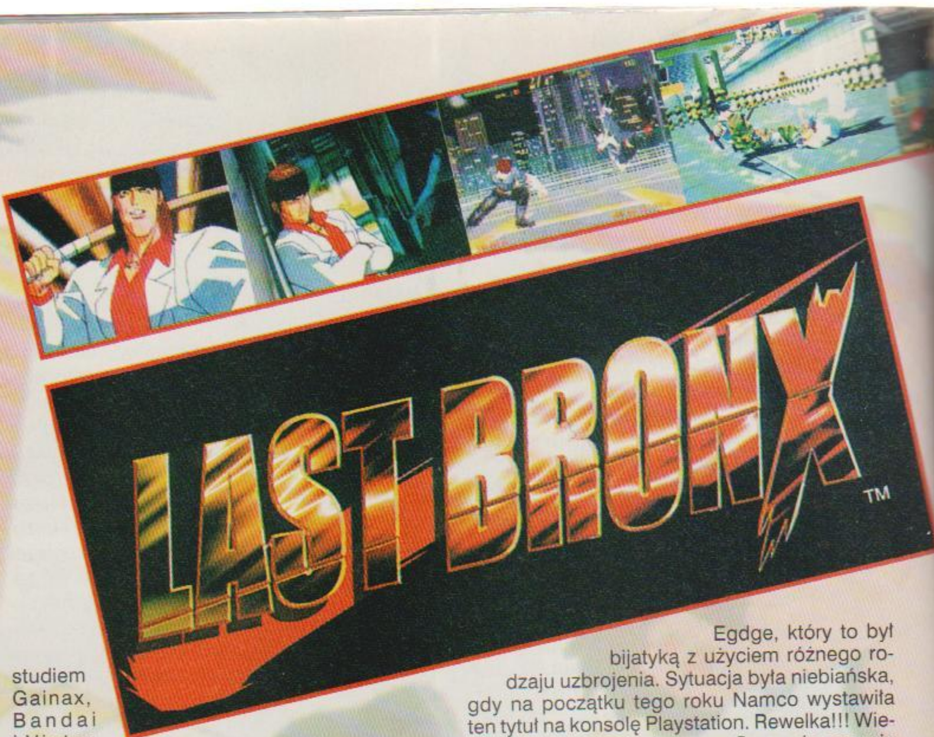
Płyta jest zabezpieczona, w związku z czym teczka z danymi jest niewidzialna. By otworzyć Gundamowe animacje, trzeba importować je do Directora, który widzi na płycie teczkę MEDIA. Spora część scen śmierci robota jest upakowana na końcu pliku NA.MOV.

Bartek Kędzierski

Gundam - 0079 the War For Earth
Bandai Digital Entertainment/Presto Studios
Wymagania: PC - Pentium 120, Win95,16MB, SVGA 16bit,karta dźwiękowa, CDx4, Mac - PowerMac 80Mhz 601, System 7.5.1,16MB, CDx4



Japończycy kochają gry na tzw. arcade machine, czyli na popularne również u nas automaty. Ogromne „Games Centre" są u nich miejscami spędu, spotkań towarzyskich z przyjaciółmi, a ponadto sposobem na odstresowanie się po dniu bardzo intensywnej pracy. Owe „Centra Giercowania" bynajmniej nie przypominają jednak naszych spelunek, które nie wiedzieć czemu, dumnie nazywane są „salonami gier". Wyobraźcie sobie na przykład 20 oryginalnych automatów Virtua Fightera 3, z wygodnymi siedziskami, gdzie można sobie swobodnie usiąść, postawić plik żetonów na blacie i w spokoju zacząć zgłębiać tajniki gry, nie martwiąc się, że jakiś leszcz za plecami zaopiekuje się twoim portfelem z tylniej kieszeni. W Polsce niestety jest to jeszcze nierealne, że nie wspomnę, że większość najnowszych gier, które można spotkać, to pokrojone „piraty" na częściach z Honkongu. Tak się na przykład rzecz ma z wymienionym już przeze mnie Virtua Fighterem 3, który jest obecny, ale w wersji ambientowej, czyli bez okrzyków i rozmów po japońsku. Eh, ale jak się nie ma co się lubi, to się lubi co się ma! W Japonii jedna gra na arcade machine kosztuje 100 jenów, czyli równowartość około jednego dolara USA. Gry video, podobnie jak komiksy, zostały wpisane do dziedzictwa kulturowego Japonii. Grają w nie dokładnie wszyscy, począwszy od najmłodszych a na sędziwych profesorach uniwersytetów japońskich skończywszy. Jak opowiadał mi mój znajomy, nauczyciel historii Japonii w szkole w Himeji, Ken, mimo nawału obowiązków służbowych, tradycją jest rodzaj zjazdu absolwentów w „Game Centre", gdzie na dużym turnieju spotykają się, dorośli już, byli uczniowie tej samej klasy czy szkoły. Do tego dochodzą mistrzostwa Japonii i ogólnokrajowe rankingi, jak to miało na przykład miejsce w wypadku kultowej już gry Virtua Fighter 2. Jeśli sobie przypomnicie, to nawet Czarodziejki z Księżyca w jednym z odcinków Sailor Stars grają w takim turnieju, a na jednym z ekranów monitora wyraźnie widać Akirę z VF2. Otóż zaraz jakaś grupka zarzuci mi, że nie ma to nic wspólnego z tematem mangi i anime. A owszem, ma i to bardzo. Tematy te wzajemnie się przenikają. Stylistyka mangowa jest w japońskich grach wszechobecna, a wielkie koncerny podpisują ze sobą umowy o współpracy podczas promocji różnych tytułów. Na rynek wychodzą więc mangi, zabawki, w telewizji leci cała seria, na video wypuszczane są kasety OAV i producenci gier szybko piszą software na różne platformy. Tak się na przykład rzecz ma ostatnio z Evangelionem, gdzie natychmiast doszło do współpracy pomiędzy studiem Gainax, Bandai i Victor. Efektem tego jest wypuszczona w sierpniu gra w Japonii na Segę Saturn. Podobnie jest z innymi, nie mniej znanymi tytułami. Czemu służyć miał taki przydługi wstęp? Otóż jest w Polsce cała rzesza ludzi, którzy kochają jeden z gatunków gier, a mianowicie mordobicia. Tytuły Capcomu, jak mało które oddają ducha mang. Cykl Street Fightera (o którym napiszemy w przyszłości), ze swoimi wielo uderzeniowymi combo na zakończenie, z zawisającymi w bezruchu postaciami i rozświetlonym ekranem na ułamek sekundy to niemalże żywcem przeniesiona stylistyka komiksów japońskich czy filmów anime. Niejeden pewnie zakupił sobie Playstation, aby móc zagrać w domu w dwie części Tekkena czy Soul Edge. Ja zaopatrzyłem się kiedyś w Saturna, zwabiony magią Virtua Fightera. W zeszłym roku zarządził na automatach znakomity tytuł Soul Egdge, który to był bijatyką z użyciem różnego rodzaju uzbrojenia. Sytuacja była niebiańska, gdy na początku tego roku Namco wystawiła ten tytuł na konsolę Playstation. Rewelka!!! Widziałem jednak, że koncern Sega nie zasypia gruszek w popiele. W 1996 wystawił on ostatni swój automat z bijatyką, która korzystała z płyty Model 2, na którym to wykonano VF2. Działo się to dosłownie tuż przed premierową odsłoną trzeciej części Virtua Fighter.



















Nie wiedzieć jednak czemu, tytuł ten, który znacznie przewyższał Soul Edge'a pozostał prawie nieznany w Europie. Mowa o grze Last Bronx, którą to można było tylko okazyjnie spotkać w salonach gier Europy Zachodniej. Fanom więc przyszło czekać przeszło rok na adaptację tego tytułu na konsolę Sega Saturn. I wreszcie jest, wyszedł na początku sierpnia!!! Czy warto było tyle czekać? Za momencik spróbujemy sobie odpowiedzieć na to pytanie. Ponieważ jest to najprawdopodobniej ostatnia bijatyka od Segi przed ukazaniem się nowej konsoli, więc postanowiono dopieścić ją do ostatniego detalu. Zresztą Last Bronx przepisywała w całości ekipa programistów z AM#3 (Sega Rally Championship), co jest wystarczającą rekomendacją dla tego tytułu. Gra daje popalić od samego początku. Przede wszystkim, co najważniejsze dla otaku, zamieniono renderowane intro na prawdziwy film anime! Jest on zmontowany tak perfekcyjnie i zgrany z piosenką „Jaggy Love" trójki kawaii panienek tworzących kapelkę D'Secrets, że w efekcie dostałem „gęsiej skórki". Rozbudowano również, w stosunku do automatu, warstwę fabularną gry. Specjalnie została stworzona opcja „Saturn Mode", kiedy to postacie spotykają się w finale z bohaterami, z którymi mają do wyrównania różne rachunki. Całość kończy się wtedy również filmem anime, który odpowiada danej postaci. Po prostu wspaniałe! Najważniejsza jest jednak sama gra. Występuje tu osiem postaci, plus finałowy boss. Każda z nich posługuje się inną bronią i innym stylem walki, od Nun Chaku do Ton Fahs. I tak na przykład: moja ulubiona postać - Yusaku Kudo, walczy sansetukonem, czyli rodzajem trzyczęściowego kija połączonego łańcuchami jak nunchaku. Blondyna - Nagi Hojo, walczy tradycyjnymi sai, które dzięki swojej trójramiennej konstrukcji służyły również do blokowania i łamania głowni miecza (pamiętacie Elektrę Franka Millera?). Naczelny na przykład lubi wysokie i szybkie panienki (bez skojarzeń!), więc najczęściej wybierał Lisę Kusanami, która swoimi dwoma pałkami potrafi zakręcić taki młynek, że gdyby to była normalna walka, to byłbym szczęściarzem wychodząc z niej tylko bez zębów. Tak więc, dla każdego coś miłego. Nie ma co ukrywać. Walki gangów na ulicach Tokio są bezwzględne i brutalne. To nie jest sportowa walka z VF. Tutaj skopanie leżącego bezbronnie przeciwnika, to jak zjeść bułeczkę z masłem. Od tego będzie zależeć twoje być albo nie być. Oczywiście każda postać ma swoją historię, motywy działań i dokładnie rozpisane charakterystyki, z grupą krwi i rozmiarem stopy włącznie. Ot, normalna, precyzyjna japońska robota. Grafika powala na kolana. Bardzo obawiałem się o ten element gry, gdyż ostatnie adaptacje Segi szwankowały właśnie w tym punkcie. Tym razem jest jednak niemal identycznie jak na automatach. Grafika jest wykonana w wysokiej rozdzielczości, a postacie rzeczywiście animowane są 60 klatek na sekundę! Ponadto zastosowano pełen „motion capture", dzięki czemu postacie poruszają się bardzo realistycznie i wykonują masę gestów zarówno przed jak i podczas walki, zupełnie jak w Tekken 3. Aby jednak osiągnąć ten efekt, autorzy uprościli inne elementy, które były obecne na automacie. Chodzi mi na przykład o cienie rzucane przez zawodników podczas walki, które na Saturnie za każdym razem, niezależnie od ustawienia punktu światła, wyglądają na ziemi jak jedna wielka czarna plama. Ponadto trójwymiarowe tła (pierwszy raz Sega wykonała trójwymiarowe tła na Saturna!) wyglądają troszeczkę gorzej od oryginału, co jednak nie ma żadnego wpływu na samą grę. Wizualnie jest to w tej chwili najlepsza bijatyka, jaką można zagrać w domu!!! Kiedy zobaczyłem same pojedynki w sklepie, po prostu zawyłem z radości. Również warstwa muzyczna gry to prawdziwa ekstraklasa. Oprócz oryginalnych utworów muzycznych przypisanych każdej scenerii z automatu, muzycy zremiksowali niektóre kawałki na styl techno-dance i dodali kilka nowych. Sam często wkładam kompakt z grą tylko po to, aby odpalić soundtrack (całość jest zapisana w formacie digital audio). Wszyscy bohaterowie dodatkowo podczas gry krzyczą po japońsku, a nawet czasem rozmawiają przed walką. Całość idealnie pomaga poczuć klimat bezwzględnych damsko-męskich pojedynków. Sega poprzedziła wydanie Last Bronx ogromną akcją reklamową, dzięki czemu otaku kochający gry video mogą poznać jeszcze losy swoich ulubieńców w mandze o tym samym tytule. Kawałki z komiksu możecie ujrzeć obok. Jeżeli tylko całość wpadnie w moje łapki, nie omieszkam zamieścić recenzji. W pudełku z grą jest jeszcze duży plakat na ścianę i komplet naklejek z wszystkimi bohaterami w wersji Super Deformed (a jakże!). Jako bonus dołożony jest też drugi kompakt „Special Disk". Znajdziecie tam podręcznik do gry, gdzie o technikach walki opowiadają zawodnicy głosami seiyuu, którzy użyczyli swoich głosów w anime. Dla tych, którzy nie obili jeszcze specjalnie dużo cybernetycznych twarzy, stworzona jest specjalna opcja treningowa. Miodzio. Każdy detal błyszczy jak psu... ehm, nieważne. Sega zapowiadała też film z aktorami, który miał się ukazać wraz z premierą gry na Saturna, ale czy do tego doszło, nie mam pojęcia. Co można jeszcze dodać. Umarł król, niech żyje król! Zmierzch dominacji Soul Edge'a nastał wraz z pojawieniem się Last Bronx. Jeszcze tylko mała uwaga. Nie polecam czekania na wersję europejską, gdyż jak znam życie i podejście Segi do rynku europejskiego, to potrwa to dobry rok. Lepiej poprosić jakiegoś znajomka, aby wpadł do któregoś ze sklepów w czasie wyjazdu za zachodnią granicę. Od sierpnia 1997 Last Bronx rządzi!

Mr.Gato











Tytuł: **LAST BRONX** (wersja japońska)
Producent: **SEGA ENTERPRISES, LTD. 1996, 1997**
Platforma: **SEGA SATURN**
Typ gry: mordobicie
Cena: 6800 jenów

Całej rzeszy młodych Otaku na całym niemalże świecie to nazwisko kojarzy się z filmowym przebojem roku 1995 - Ghost in the Shell. Jego styl i sposób obrazowania pozornie prostych i „nieważnych" scen jest nie do pomylenia z jakimikolwiek pracami innych twórców. Oshii ma tak silną osobowość, że każdy przenoszony przez niego na ekran scenariusz siłą rzeczy zostaje przekształcony i opowiedziany od nowa, mimo iż fabuła pozostaje bez zmian. Niektórzy twierdzą, że jest szalony, ale jego miłośnicy wiedzą, że jest jednym z niewielu, którym udało się zrozumieć sens istnienia...

Twórczość Mamoru Oshii

Urodzony 8 sierpnia 1951 w Tokio. Jest najmłodszy w rodzinie, wychowywał się z bratem i dwiema siostrami. Podobno, gdy był trzyletnim maluchem, już wtedy na jego przyszłą twórczość wpłynęły amerykańskie filmy sf. Nic więc dziwnego, że kilkanaście lat później, dokładnie w roku 1966, postanowił zostać pisarzem science fiction. Realizację swojego zamierzenia zapoczątkował rozpoczynając naukę na uniwersytecie w roku 1970, gdzie wstąpił na studia filmowe. Jeszcze w tym samym roku nakręcił swój pierwszy krótki metraż na 8-milimetrowej taśmie, a nieco później (jak sam stwierdził) stworzył w myślach około tysiąca scenariuszy filmowych - to się dopiero nazywa pracować pełną parą, co? Przez 6 kolejnych lat zrealizował trzy filmy krótkometrażowe, po czym kupił kamerę, na której mógł wreszcie zapisywać obraz na taśmie 16-milimetrowej. W roku 1975 opuszcza uniwersytet, aby zostać animatorem radiowym. Następnie dostaje się do wytwórni Tatsunoko Production (znanej między innymi z takich produkcji jak: Załoga G, Mash Go Go Go, Zilion i wiele innych), od tego momentu zaczyna się jego kariera jako animatora. Robi seriale, współuczestniczy w tworzeniu takich tytułów jak np. Ippatsu Kita Kun - 1977, Gatchaman 2 - 1978, Zendaman - 1979. Mimo to, w roku 1980, opuszcza Tatsunoko, aby przyłączyć się do słynnego Studia Pierrot, gdzie jeszcze w tym samym roku również uczestniczy w tworzeniu serialu telewizyjnego Nils Holgersson - Nils No Fushigina Tabi - 1980 (pamiętacie Nilsa z „Cudownej podróży"? - gościł w naszej telewizji pod koniec lat osiemdziesiątych w popularnym wtedy programie dla dzieci - „Tik-Tak"). Nieco później, w roku 1981, bierze udział w pracach nad filmem, a następnie nad serialem telewizyjnym Urusei Yatsura.

W 1983 powstaje jego pierwszy film: Urusei Yatsura - Only You (który również omawiany jest w tym numerze). Film ten jest pierwszym OAV na świecie. W rok później powstaje jego drugi film z serii UY - Beautiful Dreamer - oraz jego pierwsza manga - Todonotsumari, która zostaje opublikowana w magazynie Animage w roku 1984. W roku 1985 powstaje kolejny OAV: Tenchi No Tamago, a następnie Akai Megane - film live oraz OAV - Twilight Q2 w 1987 roku. W roku następnym powstaje seria telewizyjna Patlabor oraz manga Kenro Densetsu (opowieść o wilku-psie, historia świata wg Akai Megan). Pierwszy film z serii Patlabor powstaje w roku 1989, a następnie seria telewizyjna Gonsenzo Sama Ban Ban Zai.

W roku 1990 Oshii zrobił kilka ilustracji do gry video w Super Famicom, Sainsara Naga i wtedy właśnie dojrzały jego pomysły związane z filmem live - Kerberos, który zrealizował w następnym roku. Kolejnym filmem live jest Talking Head, który ujrzał światło dzienne w 1992 roku. Drugi z kolei Patlabor powstaje w roku 1993. Następna jest powieść oparta na Patlaborze - Tokio Wars. Manga w Animage - Serafine oraz ilustracje do Sainsara Naga 2, które powstają w roku 1994. Rok 1995 to znany już wszystkim (?) Ghost in the Shell. Podobno następnym filmem Mamoru Oshii, będzie film live...

Styl twórcy

To właśnie od drugiego filmu z Urusei Yatsurą dał się zauważyć charakterystyczny styl Oshii, pozwalający odróżnić jego twórczość od dzieł innych autorów. Elementy, które pojawiają się



prawie we wszystkich jego anime, czyli: młode dziewczyny - które mogą być aniołami, zwierzęta - ryby, ptaki, psy (w 1993 roku Oshii kupił sobie psa - basseta, którega nazwał Gabriel; można go znaleźć w wielu jego dziełach - przyjrzyjcie się dobrze!), dalej: mechy, helikoptery, samoloty, sterowce, (które nie są w zasadzie niczym innym, jak metalowymi ptakami - hmm, czyżby objawiała się w ten sposób tęsknota twórcy za oderwaniem się od ziemi? Według mnie, to on już dawno się od niej oderwał). Ale byłoby nieporozumieniem, gdyby styl Oshii przypisywać tylko postaciom, czy też przedmiotom. Najważniejsze są ukryte pod tym wszystkim sytuacje i charakterystyczna atmosfera, surrealistyczna, umiejscowiona gdzieś na krawędzi jawy i snu (blade światło padające na twarze - pamiętacie jedną z początkowych scen z GITSa?, świty, bardzo dziwne detale, itd.). Niebo i woda grają ważną rolę w jego filmach (np. akwarium), a aspekty mityczne i religijne są ukryte gdzieś pod spodem (cytaty z Biblii, nierealne postacie). Atmosfera Oshii, to przede wszystkim jego osobiste dzieła: Tenchi No Tamago, Twilight Q2, filmy live - np. Cerberos, i mangi. Twórczość tego reżysera trudno jest porównać do dzieł kogoś innego, pewne cechy wspólne widać najwyżej w jego pojedynczych filmach, ale są to raczej nawiązania do ogólnej formuły, niż do konkretnych tytułów. Innymi slowy - jego twórczość trudno jest zdefiniować. Oshii przywiązuje zawsze większą wagę do sytuacji i refleksji, aniżeli do samej akcji, dlatego jego dzieła mogą wydawać się zwodnicze dla kogoś, kto po raz pierwszy zetknął się z filmami tego reżysera. (np. GITS). Jego filmy mogą wydawać się nudne, ale to tylko pozory - trzeba po prostu „poczuć bluesa", a dopiero później można odkryć ich urok. Oshii we wszystkich swoich adaptacjach potrafił zachować oryginalność, np. w Patlaborze. Jego dzieła nie należą do tych, o których zapomina się w godzinę po ich obejrzeniu, ponieważ Mamoru nie mówi wszystkiego, lecz zmusza widza do refleksji i często zdarza się tak, że zaraz po obejrzeniu filmu nie jesteśmy w stanie zrozumieć wielu scen... dopiero po jakimś czasie następuje olśnienie - nawet po kilku latach - dopiero wtedy rozumiemy, co chciał nam przekazać i czemu uczynił to w taki, a nie inny sposób. Taki właśnie jest Mamoru Oshii... reżyser dla ludzi myślących i refleksyjnych.











Kenji Kawai

Jeśli mówimy o Mamoru Oshii, nie sposób nie wspomnieć o Kenji Kawai - człowieku, który jak nikt potrafi dźwiękowo zilustrować sceny stworzone przez Oshii. Kawai jest gitarzystą, z Oshii poznał się podczas realizacji Akai Megan, dla którego skomponował całą oprawę muzyczną. Ktoś kiedyś powiedział, że Oshii i Kawai (przez jedno „i"!) stworzeni są do tego, aby ze sobą współpracować. Kawai to jedyny twórca, który jest w stanie przetłumaczyć na muzykę sceny i atmosferę występującą w filmach swojego kolegi. Gdy słuchamy jego muzyki, natychmiast stają nam przed oczami sceny z filmów Oshii - który potrafi pokierować ciszą tak umiejętnie, jak Kawai długością dźwięku. (Zresztą po co daleko szukać - motyw przewodni z GITSa, to po prostu czysty narkotyk - sam doceniłem go dopiero za którymś razem z kolei i do dzisiaj nie mogę się jeszcze otrząsnąć z szoku - CD ze ścieżką dźwiękową zdarłem niemal doszczętnie). Jeśli chociaż raz usłyszycie muzykę autorstwa Kawai, ta już nigdy nie będzie Wam obojętna, podobnie jak filmy Mamoru Oshii. A to dlatego, ponieważ swoją moc czerpie z umysłu oglądającego i z wyjątkowych scen w filmie. Ona posiada swój własny wymiar i wyraża swoje własne uczucia - jest inspirująca i zmuszająca do emocjonalnej reakcji. Nie jest tylko „muzyką" (jak określa się często „dźwiękową papkę" mającą wypełnić ciszę w filmie, czy reklamówce). Stosunkowo łatwo jest rozpoznać muzykę Kawai, gdyż tworząc ją, posługuje się charakterystycznymi instrumentami i rozwiązaniami aranżacyjnymi.

Częściowa lista utworów Kenji Kawai:

Anime:
Akai Megane, Twilight Q2, Patlabor 1 i 2 oraz seria tv i OAV, Straydog Kerberos Panzer Cops, Talking Head, Ghost in the Shell.
Oprócz tego wiele innych seriali tv i OAV jak np:
Maison Ikkoku, Vampire Princess Miyu, Blue Seed.

Opracował: Mr Jedi

Bibliografia:
1. Anime Land nr 29
2. Zasoby umysłu własnego

kreator nastrojów



Od redakcji: zamieszczamy dziś obszerny tekst o rytuale seppuku. Ostrzegamy jednak, że tekst zawiera dość drastyczne i naturalistyczne opisy, stąd odradzamy jego lekturę najmłodszym czytelnikom naszego pisma oraz ludziom o słabych nerwach. Wszyscy inni niech czytają na własną odpowiedzialność.

Motto:

„Chcę ci otworzyć siedlisko mej duszy i pokazać, co się w niej dzieje. Patrz sam czy ona czysta, czy też skalana."

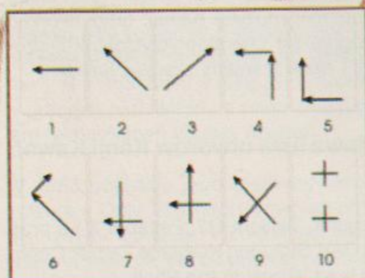
„Gdy honor stracony, lepiej jest umrzeć śmierć jest bezpieczną ucieczką przed hańbą."

„Bushido"

Seppuku w tłumaczeniu dosłownym oznacza „rozprucie brzucha" i jest jedyną prawidłową nazwą, charakterystycznej i jedynej w swoim rodzaju, sztuki popełniania samobójstwa. Może to zabrzmi dziwnie, ale jeszcze raz podkreślę słowo - sztuki. Cenionej tak samo jak sztuka ceremonii herbacianej chanoyou czy sztuka ikebany. Z tą różnicą, że nieodwołalnie ostatecznej.
Seppuku nigdy bowiem nie było zwykłym czynem samobójczym. Było ceremoniałem prawnym i wyrazem postawy wobec przemijania świata. Było wynalazkiem średniowiecza, na mocy którego wojownicy pokutowali za dokonane zbrodnie, naprawiali błędy lub uciekali przed hańbą. Było również seppuku najwyższym i niepodważalnym dowodem prawdy, bo czym innym można było zaświadczyć o własnej szczerości, niż zadaniem sobie śmierci w świadomie okrutny sposób. Bywało seppuku również karą za zbrodnie, ale nawet wtedy odbywało się uroczyście i z należytym ceremoniałem. Nikt nie mógł go wykonać prawidłowo bez należytego spokoju, obojętności i swoistej pogardy wobec śmierci. I jako takiemu należał mu się szacunek.

Pochodzenie :

Seppuku, funkcjonuje często w kręgach kultury zachodniej, pod nazwą harakiri. Termin ten, poprawny z punktu widzenia pisowni i gramatyki japońskiej, jest jednak w samej Japonii uważany za tyleż pospolity, co wulgarny. W pisowni, zarówno harakiri jak i seppuku, składają się z dwóch tych samych ideogramów, zamienionych jedynie miejscami. Inną nazwą ceremonialnego samobójstwa polegającego na rozcięciu sobie brzucha, którą często operuje „bushido" jest kappuku.



10 najczęściej stosowanych technik seppuku.

Ale powróćmy do genezy samego ceremoniału. Na terenach Azji północnej i Syberii, a także na północnych terenach właściwych Wysp Japońskich, ceremonialne rozprucie brzucha zdarzało się już na początku II, III wieku naszej ery. Ceremonia zwana „pere" wiązała się prawdopodobnie ze składaniem ofiar (z członków własnego plemienia lub pochwyconych w bitwie wrogów) ku czci lokalnych bóstw. Ludem, od którego Japończycy przejęli sposób zadawania sobie śmierci „pere", byli rdzenni mieszkańcy wysp zwani Ainu (lub Ajnu). Ainowie zamieszkiwali wcześniej cały obszar głównych wysp, nim ekspansja Japończyków wyparła ich na tereny północnego Honshu, a wreszcie na Hokkaido. Być może właśnie wtedy, seppuku przejęli od Ainów zbrojni osadnicy, którzy z czasem przekształcili się w kastę samurajów. Oficjalnie uważa się, że seppuku jako przywilej stanu rycerskiego zostało uznane ok. 1500 r.

Dlaczego brzuch?

Zacznijmy od dokładnego tłumaczenia słowa... nie, może nie słowa, ale pojęcia - „hara". To nie tylko brzuch. To również w pewnym sensie dusza, myśli i zamiary. Nie należy również mylić japońskiego pojęcia duszy z rozumieniem europejskim tego słowa. Według nauk głoszonych przez buddyzm (który jako religia z zewnątrz, znalazł sobie wielu wyznawców wśród samurajów, nie kłócąc się z rodzimym shinto), a zwłaszcza popularny wśród japońskich bushi zen, hara było centrum ludzkiego ciała. Brzuch był traktowany jako źródło emocji i wewnętrznej życiowej energii. Otwarcie go metodą seppuku stawało się aktem uzewnętrznienia swoich czystych intencji. Jako „ostateczne usprawiedliwienie się wobec nieba i ludzi", nabierało mistycznej symboliki, na której nadejście samuraj przygotowywał się całe życie.

POWODY:

Naturalnym wydaje się fakt, że samobójstwo poprzez rzucenie się na własny miecz (historia europejska opisuje nieraz podobne wypadki), stało się popularne wśród wojowników. A zwłaszcza takich, których filozofia uważała dostanie się w ręce wroga za najwyższą, niczym nie zmywalną hańbę. Seppuku jako zjawisko zaczęło się rozpowszechniać dopiero w okresie Heian, by pod koniec XII wieku stać się swoistą demonstracją odwagi, pogardy wobec wroga lub wyrazem rozpaczy po śmierci lennego pana. Samobójstwo po śmierci suwerena zyskało sobie nazwę oibara (lub tsuifuku) i było powszechnym zjawiskiem, zarówno wśród prostych wojowników jak i wśród możnych daimyo. Kroniki odnotowują przykładowo po śmierci shoguna Iemitsu Tokugawy, seppuku pięciu możnych książąt, którzy nie chcieli przeżyć swego pana. Wywołało to istną masową sztafetę oibary na dworach wspomnianych dostojników. Bywały wypadki, że oibara zaczynała przybierać tak monstrualne rozmiary, iż oficjalnie była potępiana przez shogunat.

Najczęstszym chyba powodem seppuku, w okresie (nie należących do rzadkości) wojen domowych była ucieczka przed hańbą niewoli. Popełniający samobójstwo wojownik często okaleczał sobie również twarz, by zdobywca jego głowy nie mógł się szczycić zwycięstwem. Samuraje wierzyli ponadto, że umierając, odkupują swoją winę wobec suwerena za przegraną bitwę. Innym powodem, masowego często samobójstwa, była chęć zemsty - kataki uchi. Podręcznikowym przykładem kataki uchi jest opisywany nieraz i będący tematem wielu sztuk teatralnych kabuki przykład 47 roninów z Ako.

Kiedy ich pan Asano został niesłusznie skazany na śmierć, na skutek intrygi dworskiego ministra Kiry, przysięgli zemstę. Czarę goryczy dopełniła decyzja shoguna o wymazaniu nazwiska Asano z ksiąg rodowych. Bez suwerena samuraj stawał się roninem - „pyłem na wietrze". Bezpańskim włóczęgą. Po odczekaniu pewnego czasu, który miał uśpić czujność Kiry, samuraje Asano (którzy przez ten czas ostentacyjnie oddawali się hazardowi, pijaństwu i rozpuście, co miało przekonać szpiegów, iż ulegli zupełnej demoralizacji i porzucili myśl o zemście), pod przywództwem wojownika o nazwisku Oishi, dokonali w domostwie ministra masowej rzezi, mszcząc honor swego pana. Głowę Kiry położyli na grobie Asano, po czym oddali się w ręce władz. Shogunat znalazł się w kropce, bo z jednej strony postępowanie mścicieli było zgodne z bushido, które nie dopuszczało ewentualności „życia pod jednym niebem z wrogiem twego pana lub ojca". Z drugiej strony samuraje Asano popełnili zbrodnię. Wyrok skazujący zapadł po sześciu tygodniach i 4 lutego 1703 roku 47 wspaniałych mścicieli rozpruło sobie brzuchy. Ich groby w świątyni Sengakuji w Tokio są do dzisiaj celem licznych pielgrzymek.

Obok tych wiekopomnych wydarzeń zdarzało się, że powodem seppuku były wydarzenia trywialne. Jak podają kroniki, mogło to być zahaczenie się o siebie mieczy samurajów odwiedzających dwór cesarski. Obaj doszli do wniosku, że było to tak poważne uchybienie etykiety, że rozpruli sobie brzuchy. Podsumowując, seppuku stało się dla samurajów uniwersalnym sposobem rozwiązywania wszelkich narzucanych przez życie lub skomplikowaną etykietę problemów.

Metody:

Wydawało by się, że nie ma nic prostszego, niż rozciąć sobie brzuch. Nic bardziej błędnego. Istniało wiele szkół popełniania seppuku. Przebieg ceremonii zależał zaś głównie od popełniającego samobójstwo. Od jego samokontroli, wytrzymałości i umiejętności kaishaku, o którym mowa będzie za chwilę. Z technicznego punktu widzenia, wykonywano na ogół dwa cięcia, tak aby pokazać wnętrzności, a tym samym osiągnąć zamierzony cel, bo zadanie sobie takich ran musiało zapewnić nieuchronny zgon. Pierwsze poziome cięcie następowało od lewego do prawego boku. Drugie pionowe od przepony do pępka. Innym sposobem było cięcie w kształcie X, gdzie najpierw rozcięcie kierowano od lewego podżebrza ku prawemu biodru. Drugie, od lewej dolnej części brzucha ku górze, aby w warunkach, gdy ból odbierał świadomość, można je było wykonać prawą ręką. Prostszą metodą było dokonanie cięcia z lewej na prawo ku górze z dodatkowym obrotem w lewo ku linii żeber.

Z czasem procedura cięcia uległa uproszczeniu. Zwolennicy tradycji dopatrywali się w tym rosnącego zniewieścienia kasty samurajskiej. Samobójca ograniczał się do wbicia miecza w brzuch, często przy wykorzystaniu ciężaru ciała. Krańcowym efektem tego uproszczenia było seppuku, w którym samuraj dotykał jedynie leżącego przed nim ostrza (lub nawet wachlarza). Po takiej deklaracji kaishaku zadawał ostateczne cięcie. Rozcięcia dokonywano zazwyczaj, nie jak się na ogół sądzi- krótkim mieczem wakizashi, ale specjalnym sztyletem kusungobu. Jego ostrze miało ok. 25 cm długość i było nierzadko rodową relikwią, przechowywaną w specjalnej niszy tokonoma.

Z braku sztyletu używano wakizashi, a niejednokrotnie (zwłaszcza w bitwie) długiego miecza katana. Ostrza owijano wówczas materiałem lub papierem, aby ułatwić cięcie, pozostawiając ok. 12 cm gołej powierzchni tnącej. Długość ostrza była dobierana tak, aby rana nie było zbyt głęboka ani zbyt płytka. Kobiety popełniały samobójstwo poprzez przecięcie tętnicy szyjnej lub pchnięcie w serce.

CEREMONIAŁ:

Ceremonii seppuku samuraje zaczynali się uczyć od dzieciństwa. Nauczyciele przekazywali im, jak doprowadzić seppuku do końca w sposób licujący z honorem samuraja. Historia odnotowuje zresztą wypadki popełniania seppuku przez kilkuletnie dzieci. Historia mówi o dziecku, które stało się świadkiem zamachu na swojego ojca. Mordercy pomylili jednak osoby. Aby ich przekonać, że ofiarą jest jednak jego ojciec, chłopiec, udając rozpacz, popełnił samobójstwo. Mordercy uwierzyli, że cel ich misji został osiągnięty i odeszli. Tyle kroniki...

Sam ceremoniał kształtował się na przestrzeni XIV do XVII wieku, gdy seppuku zostało oficjalnie zastosowane jako kara śmierci za określone przestępstwa. Przed samą ceremonią wyznaczano najważniejszych jej uczestników jak i miejsce rytuału zgodne ze statusem społecznym samobójcy. Na ogół miejsce, gdzie dokonywano rytuału, położone było na dziedzińcu pałacu lub w ogrodach. Zajmowało przestrzeń dwóch mat zwanych tatami i otaczano je parawanem, pozostawiając dwa wejścia, tzw. bramy. Często seppuku było poprzedzane wystawnym przyjęciem, które samuraj spędzał z przyjaciółmi, podkreślając swoją pogardę wobec śmierci oraz ulotność ludzkiego życia. Oczekiwało tego zresztą całe otoczenie. Często układano poetyckie poematy lub haiku. Mający umrzeć zakładał w dniu seppuku ceremonialny strój, zawsze koloru białego bez herbów i ozdób. Nosił on nazwę shinishozoku (śmiertelny całun) i w nim też palone było ciało.

Osobą numer dwa rytualnego przedstawienia był wspominany wcześniej kaishaku. Był to wybierany przez samego samobójcę (lub jego rodzinę) sekundant. Zazwyczaj perfekcyjnie posługujący się długim mieczem, miał za obowiązek ścięcie samobójcy głowy. Bycie kaishaku było dużym honorem i rzadko kto odmawiał samobójcy tej przysługi. Kaishaku, jak twierdzą kroniki, rzadko używał własnego miecza. Brał go od podsądnego lub od świadkującego możnowładcy. Ostatecznie, zawsze w razie niezbyt czystego cięcia, można było zwalić winę na miecz.

Numerami trzy i cztery ceremonii byli ludzie, z których jeden podawał na tacy sztylet i drugi, który miał za zadanie okazanie ściętej głowy świadkom w celu identyfikacji. Liczba świadków była ustalona etykietą i wahała się 10 do 20, w zależności od rangi samobójcy.
Sama ceremonia wymagała uroczystej atmosfery, a od świadków wymagano szczególnie szacownego zachowania, zarówno wobec samobójcy jak i wobec siebie. Przed śmiercią wolno było skazanemu się wypowiedzieć, o ile wypowiedź nie była zbyt długa. Czasami pozwalano na spisanie przedśmiertnego poematu. W razie próby ucieczki, podsądny był zabijany przez pilnujących go służących i ściągało to na jego głowę piętno niezmywalnej hańby. Samobójca siadał zwrócony ku zachodowi lub północy. Służący podawał mu sztylet lub miecz oraz pomagał zrzucić lub rozchylić odzież. Sztuką było odpowiednie podwinięcie odzieży, aby usztywniła ciało i zapobiegła jego upadkowi na bok. (Kobiety dodatkowo związywały sobie nogi, by ciało po upadku nie wyglądało „nieprzyzwoicie").

Jednocześnie kaishaku stawał za jego plecami, zsuwał z ramienia ceremonialną szatę i obnażał miecz. Nawet ułożenie miecza było regulowane przez etykietę. Przykładowo ostrze trzymane w górę wskazywało, że samobójca jest wyższy rangą od swojego sekundanta. Trzymane w dół wskazywało na wyższy status kaishaku. Skazany dokonywał cięcia. W zależności od uzgodnień jedno lub dwa dbając, by ruch przecięcia był wykonany pewnie i bez pośpiechu oraz starając się nawet najmniejszym drgnięciem twarzy nie okazywać bólu.

Zadaniem kaishaku było zadać ostatni cios w odpowiednim momencie (często na znak samego samobójcy). Zbyt wczesne cięcie psuło cały efekt, zaś zbyt późne sprawiało, że popełniający seppuku mógł nie wytrzymać bólu i okazać w ten sposób swoją słabość. Od mistrzostwa kaishaku zależało, czy ceremonia zakończy się w sposób „estetyczny". Przykładowo, mistrzowie w swoim fachu zadawali cięcie, które pozostawiało głowę zawieszoną na skórze szyi, nie pozwalając się jej odtoczyć...

Ściętą głowę pokazywano świadkom z obu profili, trzymając ją za pęk włosów (mage) i podtrzymując podbródek ostrzem miecza. W przypadku gdy była łysa przebijano ucho nożykiem kozuka (umieszczonym przy pochwie miecza) i podtrzymując podbródek okazywano ją świadkom.

Samuraj w pełnym uzbrojeniu z wczesnej epoki Edo, wtedy to właśnie zgodnie z zarządzeniem rodu Tokugawów, seppuku zostało zastrzeżone jako przywilej śmierci samuraja.

Tradycja i teraźniejszość...

Można by sądzić, że seppuku pozostało tradycją rodem z mrocznego średniowiecza Japonii. Tak może było by w każdym innym kraju... Ale nie tutaj. Mamy XX wiek.
Rok 1912. Ceremonię pogrzebową po śmierci cesarza Meiji, przerywa wiadomość o seppuku popełnionym przez narodowego bohatera Japonii, zdobywcę Port Artura, generała Maresuke Nogi.

Rok 1925 W proteście przeciwko polityce zagranicznej rządu, nikomu nie znany obywatel popełnia publicznie seppuku.

Rok 1945 Jeśli nie liczyć fali samobójstw po kapitulacji w II wojnie światowej, Japonią wstrząsnęło samobójstwo generała Korechika Anami, który nie mógł przeżyć klęski swej armii.

Powiecie historia? Być może... 21 listopada 1971 W koszarach Lądowych Sił Samoobrony w Ichigaya popełnił ceremonialne seppuku najgłośniejszy pisarz Japonii młodego pokolenia, kandydat do literackiej Nagrody Nobla, Yukio Mishima w proteście przeciwko polityce rządu i upadkowi samurajskiego ducha armii.

Seppuku mimo, że jest aktem coraz rzadszym, przetrwało. Jako kult, który w analizie przeciętnego Europejczyka jest tak pełen tajemnic i trudny do zrozumienia.

Tekst i rysunki:
Dariusz Styrna

Bibliografia:

Michał Derenicz - „Japonia. Nippon" - „Nasza Księgarnia" W-wa 1977

L. Frederic - „ Życie codzienne w Japonii w epoce samurajów" - PIW W-wa 1971

Stephen Turnbull - „Samurai Warlords" - Blandford, London 1992

Aleksander Śpiewakowski - „Samuraje" - PIW W-wa 1989

Inazo Itobe - „Bushido - dusza Japonii" - Keiko Publishers - W-wa 1993

Waldemar Łysiak - „Seppuku" - artykuł do „Kulis tygodnia" - W-wa

J.W.Hall - „Japonia" - PIW W-wa 1979

Corddry J.A. - „Hara" - Tokyo 1975

DAR '97

Oryginalna japońska grafika przedstawiająca zemstę 47 samurajów z Ako. Przedstawiono na niej bezpośredni atak samurajów Asano na dwór Kiry, którego widać w lewym górnym rogu rysunku.



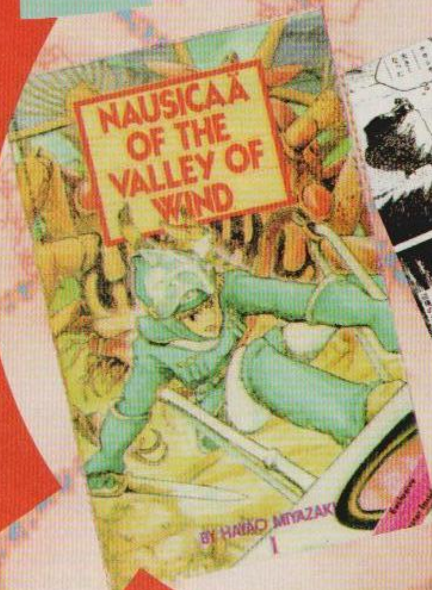
szej części tego tekstu. Wiadomo, że manga nie pojawiła się w Europie z dnia na dzień. Trwało to bardzo długo, zanim osiągnęła dzisiejszą formę, swój obecny wygląd. Zazwyczaj po wielu próbach mniej lub bardziej szczęśliwej adaptacji manga trafiała na europejskie półki sklepowe. Jej droga na nasz kontynent była niejednokrotnie bardzo zawiła, choć w większości przypadków powielił się następujący schemat: z Japonii do USA, z USA do Europy. Poza więc nielicznymi wyjątkami (na przykład bezpośpednia adaptacja z japońskiego Akiry we Francji przez Glénat czy na naszym rodzimym podwórku Czarodziejka z Księżyca z J.P.Fantastica), Europa stoi na końcu łańcuszka, bazując na tłumaczeniach mangi made in USA, zresztą nie koniecznie udanych.

Stacja pośrednia - USA...

Otaku, którzy obserwują od pewnego czasu światowe premiery wydawnicze, a być może mieli okazję odwiedzić kiedykolwiek klasyczny comiks book store (niestety, u nas takich jeszcze nie uświadczysz) i ci, którzy są ich stałymi bywalcami (szczęściarze!), na pewno zauważyli, że wiele tytułów zanim dotarło na rynek europejski, pojawiło się najpierw znacznie wcześniej w wersji anglojęzycznej w USA, nawet z pięcioletnim wyprzedzeniem, tj. w czasie, kiedy manga nie była jeszcze popularna w Europie.

Nie zgłębiając się zbytnio w zawiłą historię adaptacji mangi w USA, należy podkreślić, że od samego początku za najlepsze tytuły wzięła się grupa zapaleńców współpracujących ze Studio Proteus, z Frederikiem L. SCHODT'em na czele (w tamtych czasach - był studentem na jednym z tokijskich uniwersytetów, obecnie - jeden z najbardziej cenionych i uznanych teoretyków mangi, autor Manga! Manga! The World of Japanese Comics, dzieła opatrzonego wstępem ojca i wielkiego mistrza mangi - Osamu Tezuki). Do nich należało przetarcie szlaku - pierwsze adaptacje dialogów i onomatopei (wyrazów dźwiękonaśladowczych), rozkład kadrów na stronie - „rozpracowanie" mangi w ten sposób, aby była zrozumiała dla odbiorcy amerykańskiego. Było to iście straceńcze zadanie. Aby sprostać temu wyzwaniu, należało posiąść określoną wiedzę na temat kultury japońskiej. W szczególności cenne okazywały się wszelkie prywatne kontakty, pobyty w Japonii i znajomość życia codziennego w tym kraju. Wszelkie detale, nazwy potraw, miejsca akcji, nawet zachowania bohaterów, musiały pasować do nowego, amerykańskiego klimatu. Często adaptacja polegała wyłącznie na zmianie nazw, imion postaci, na osadzeniu ich w znanych czytelnikowi realiach. I problem wydawał się być rozwiązany... Po krzyku.... Ale zaraz, nie tak szybko... Jak zaznaczyłam już wcześniej, tłumaczenie jest procesem niezwykle złożonym. Gra słów, idiomy, specyficzny humor - co zrobić z tymi fantami? (Fanta dobra jest do picia!). Niektórzy bardzo dobrze poradzili sobie i z tego rodzaju przeszkodami. Na myśl przychodzi mi jedna z najbardziej szczęśliwych adaptacji mangi, jaka ukazała się kiedykolwiek na rynku amerykańskim (jest ich niewiele, stąd łatwo ją zapamiętać) - Maison Ikkoku autorstwa Rumiko Takahashi, zaadaptowana przez Gerarda JONES'a. Bohaterowie, mimo iż Japończycy z pochodzenia, posługują się zwrotami amerykańskimi dobranymi w taki sposób, iż rewelacyjnie oddają humor obecny w oryginale. A jest to naprawdę nie lada wyczyn. Zresztą, pozostałe adaptacje dzieł Rumiko Takahashi (Urusei Yatsura, Ranma 1/2, One Pound Gospel, wszystkie tomy Rumic World, seria Mermaids) również doczekały się wyjątkowo udanych adaptacji za oceanem, co przyczyniło

KA ADAPTACJI





Nausicaa of the Valley of Wind © Hayao Miyazaki/Tokuma/Viz

SZTU

Wraz z pojawieniem się na naszym rynku tłumaczeń i adaptacji mangi japońskiej, niezwykle cenne wydają się uwagi i spostrzeżenia tych spośród nas, którzy potrafią ogarnąć całą złożoność tego nowego u nas zjawiska i podzielić się w sposób przystępny swoją wiedzą na jego temat. Przyznaję się, że jestem debiutującym otaku mangowym, do niedawna totalnym laikiem w dziedzinie, który dzięki odpowiednim wskazówkom kompetentnych osób zaczyna już raczkować i usamodzielniać się w swoich preferencjach. Recenzje recenzjami (chwała tym recenzentom, którzy świadomie, lub też nie, poświęcili już kilka wierszy na wyjaśnienie lub też zasygnalizowanie problemu), być może warto byłoby jednak bardziej przypatrzyć się przekładom mangi od strony czysto warsztatowej, szczególnie zwracając uwagę na wady i ewentualne zalety (tak, tak, żaden lapsus, tych ostatnich wydaje się być w dalszym ciagu znacznie mniej) techniki przekładu. Tłumaczenie dzieł japońskich na jakikolwiek język jest rzeczą niezwykle złożoną i przysparza wielu problemów osobom podejmującym się sprostać temu wyzwaniu. Oczywiste i banalne, choć nie zawsze zdajemy sobie sprawę z tej złożoności tłumaczenia i z odpowiedzilności, jaka ciąży na tłumaczu. Już zgodnie z samą definicją, każda adaptacja jest tylko adaptacją i odbiega od oryginału. W pewnym stopniu, oczywiście, ale zawsze. Nigdy nie można postawić znaku równości między tekstem wyjściowym, a jego przekładem. Ten ostatni stoi zawsze w pozycji „straceńca" - traci w stosunku do oryginału. Ile? To zależy... Jak trudno jest oddać sposób widzenia świata zawarty w oryginale, może Wam wytłumaczyć każdy językoznawca. Nie jest moim celem wtajemniczenie Was w skomplikowane teorie lingwistyczne. Nie czas i miejsce... Musicie mi uwierzyć więc na słowo - w całym zabiegu zwanym tłumaczeniem chodzi przede wszystkim o wychwycenie tzw. globalnego sensu oryginału i oddanie go w adaptacji w sposób jak najbardziej zrozumiały dla odbiorców w danym kraju. Nie zapominajmy jednak, że w przypadku mangi mamy do czynienia z przekładem tekstu w języku znacznie bardziej odległym od naszego „narzecza", nie wspominając już o całej otoczce kulturowej... W dodatku, poza barierą językową, pojawiają się problemy o wiele bardziej trudne do przeskoczenia, na przykład związane z samym kierunkiem czytania tekstu japońskiego. Przecież nie pozostaje bez znaczenia dla adaptacji fakt, że manga czytana jest w kraju swoich twórców „od prawej do lewej", czyli zupełnie odwrotnie do naszych przyzwyczajeń. Być może jest jeszcze jedna rzecz, która wprowadzi w klimaty tego, o czym będzie mowa w dal-



Gunsmith Cats © Kenichi Sonoda/Kodansha

BONNIE AND CLYDE

się do oszałamiającego sukcesu tej twórczyni w oczach krytyków, a szczególnie czytelników Viz Comics. Uwierzcie jednak, że tego typu sukces okupiony był długą i żmudną pracą całego sztabu ludzi. W tej dziedzinie nic nie jest gotowe z dnia na dzień. Sam przekład tekstu i onomatopei to nie wszystko. Należy je następnie zespolić z innymi elementami komiksu według określonego klucza, który decyduje o układzie poszczególnych stron i samych kadrach. Zachowując ten sam sens wypowiedzi, dokonując adaptacji, zmieniamy ich formę. Co przysparza dodatkowych trudności, to humorystyczne tytuły oryginałów wykorzystujące często grę słów lub ciekawe, specyficzne wyrażenia i zwroty. Dlatego też łatwiej jest tłumaczyć niezbyt śmieszne tytuły, na przykład Grey, Nausicaa, Gunsmith Cats, Striker niż Urusei Yatsura czy też Maison Ikkoku. Adaptacje tych ostatnich wymagają większej fantazji i zręczności jezykowej. Dotyczy to szczególnie tytułów dzieł Masamune SHIROW, słynących z tego, że autor wykorzystuje w nich humor wynikający z użycia danych słów i ich odpowiedniego zestawienia, jak było w przypadku Dominion. Zatrzymując się przy tym wielkim nazwisku (M. Shirow jest ojcem legendarnego Appleseeda, wypuszczonego na rynek amerykański w 1988 roku), należy zaznaczyć, że dzieła tego twórcy wymagają zawsze dosyć indywidualnego podejścia. Podobnie zresztą rzecz się ma z utworami Katsuhiro Otomo (Akira pojawił się w tym samym roku co Appleseed i „rozpracowany" został przez ekipę ze studia Mash Room, które jest własnością Katsuhiro Otomo). Teksty w mangach Masamune Shirow przypominają kanji - sławetne ideogramy chińskie, przywołane przez mistrza na potrzebę chwili i odwołujące się do bardzo mało znanej terminologii technicznej. Dodatkowe komplikacje pojawiają się w momencie, gdy należy odszyfrowywać je, posługując się wyłącznie chińską symboliką ... Prawdziwa łamigówka! Warto tu przytoczyć przykład amerykańskiego wydania mangi Ghost in the Shell z wydawnictwa Dark Horse Comics, która to zawiera około dwudziestu stron samych przypisów autorskich wyjaśniających meandry fabuły i zawiłości techniczne urządzeń używanych przez bohaterów, nie wspominając już o „didaskaliach" koło kadrów podczas czytania samego komiksu. Niektóre strony Ghosta wizualnie przypominają legendarnego Koziołka Matołka Kornela Makuszyńskiego i...

Dobra adaptacja to ani adaptacja literacka, ani adaptacja wierna. Dobra, w tym wypadku, to tyle, co bliska oryginałowi, ale nigdy nie starająca się być mu do końca wierną. W dodatku, powinna zawsze sprawiać wrażenie naturalnej, nie może utrudniać płynności odbioru ani rzucać się w oczy. Adaptując więc mangę, nie wystarczy zastąpić tekstu japońskiego napisami w innym języku. Należy solidnie zastanowić się nad rozkładem „chmurek", aby lektura odbywała się w poziomie, a nie w pionie, co wynika ze swobody pisowni w języku Japońskim, który to pozwala na dowolne umieszczanie napisów zarówno w pionie, jak i poziomie. Trzeba precyzyjnie przemyśleć rozkład strony i znaleźć odpowiedniki dla licznych onomatopei (ciężka praca, szczególnie w wypadku wyrażenia ciszy). Oczywiście nie można zapomnieć o odwróceniu kadrów, czyli, co za tym idzie, o zadbaniu o to, aby każdy detal oryginału znalazł się na określonym miejscu w przekładzie, zgodnie ze swoim lustrzanym odbiciem. Nawet gdyby bohaterowie mieli stać się mańkutami, odwrócenie musi być kompletne, całościowe, uwzględniające jednak dokonanie zmian w zapisie samego tekstu. Wymienione zabiegi wymagają olbrzymiej pracy i czujności ze strony ekip zajmujących się adaptacją, kilkakrotnej weryfikacji: począwszy od znaku drogowego, skończywszy na małym guziku u marynarki - wszystko musi być odwrócone podczas procesu. Cza-

Jak widać, na okładce Rally jest praworęczna, a w akcji wręcz odwrotnie. Z kolei kierownica znajduje się „złej" stronie.

sami jednakże zakradnie się jakieś niedopatrzenie, jak na przykład to z pierwszej strony Appleseed'a: The Promethean Challenge, na której Ziemia jest odwrócona w przeciwnym kierunku, dzięki czemu Europa znajduje się na miejscu Azji, a Wrocław zastąpił miejscowość Zhang Ling w Mandżurii (patrz zdjęcie). W grę wchodzą również rozmaite sztuczki, uniki wynikające często z pobudek czysto praktycznych i zapewnienia sobie wygody podczas adaptacji - zamiast 999, pojawia się w mandze Outlanders cyfra 888 na czapce jednego z bohaterów. Często jednak tego typu ułatwienia nie wchodzą w ogóle w grę i jedynym ratunkiem dla stuprocentowej adaptacji graficznej byłoby przerysowanie mangi całkowicie od nowa, zgodnie z konwencjami zachodnimi. Tak się ma rzecz z bardzo popularną u nas w Polsce mangą Gunsmith Cats, której akcja dzieje się w Chicago, a kierownice wszystkich aut znajdują się po prawej stronie, co jest efektem lustrzanego odbicia. Ponadto przeciętny czytelnik może odnieść niejasne wrażenie, że Chicago to miasto mańkutów.

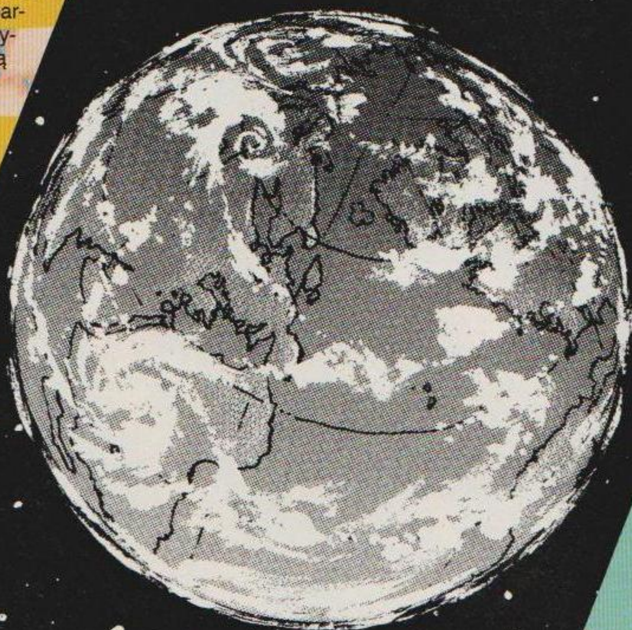
Cenzura

Cenzura wbrew wszelkim pozorom jest wszechobecna - panuje w wersjach amerykańskich, pojawia się i czasami bardzo szkodzi w adaptacjach europejskich. Jej cel jest zawsze ten sam - zakryć, wymazać to, co może być przeciw tzw. dobrej obyczajowości i szlachetnym zwyczajom. Wrogiem numer jeden pozostaje bezsprzecznie seks i zbyt wyraźne pokazywanie bohaterów w goliźnie, pornografia mangowa. Nie brak tego typu mang na rynku amerykańskim (najbardziej z tych odważnych słynie wydawnictwo Dark Horse). Przykład najbardziej wymowny: pokazywanie piersi, które są atrybutem kobiecości i które utwierdzają czytelnika w przekonaniu, że obserwowana istota jest obnażona, uchodzi za coś niestosownego. Należy więc skorygować to w adaptacji, przy czym ta korekta to nic innego jak zakrycie piersi, ich zamazanie - co było do zaobserwowania w 3x3 Eyes. Rezultat zabiegu często bywa komiczny - czyżbyśmy mieli przed sobą istoty aseksualne? Tego typu operacje z zakresu „mangowej chirurgii plastycznej" śmieszą, są żałosne i pozbawione sensu. Ale nie chciałabym urazić w tym miejscu purytańskiej moralności.

Nie mogę się jednak pohamować i nie przytoczyć jeszcze jednego subtelnego przykładu mangowej cenzury, jaki spotkałam w Gunsmith Cats - Kenichi Sonody. Tym razem chodzi o wycinanie całych kadrów w wersji amerykańskiej (np. sceny z Mini Mei, która przypomina sobie swój dawny, najstarszy zawód świata ...), które docierają do nas w takiej uszczuplonej, czystej i niewinnej postaci. Jeśli jednak chcecie podziwiać pełną mangę Gunsmith Cats, proponuję Wam sięgać po wersję włoską z wydawnictwa Kappa. Zdarza się również, że sami wydawcy japońscy dokonują cenzury po konsultacjach z wydawcami zagranicznymi. W ten sposób rozpracowano Akirę i Mother Sarah w studiu Mash Room - usunięto partie najbardziej brutalne, masakry, gwałty. Zresztą studio Mash Room - Katsuhiro Otomo, słynie z tego typu wątpliwych atrakcji jak cenzura. Podobnie postąpiło wydawnictwo Kodansha, wydawca Ghost in the Shell M. Shirow'a, które „zapomniało" dziwnym zbiegiem okoliczności umieścić niektóre gorące sceny. (Ze swojej strony mogę dodać, że odbyło się to ze szkodą dla męskich otaku. Widziałem i są naprawdę hard. Mr.Gato)

Mam nadzieję, że w kilku paragrafach udało mi się choć w części przybliżyć Wam trudności adaptacyjne japońskich mang oraz trud pracy, jaka stoi przed tłumaczami. Całość chciałabym zakończyć cytatem profesora Jerzego Pieńkosa, teoretyka translatoryki i leksykologii: „Tłumacze są przewodnikami i pośrednikami w poznawaniu kultur i języka różnych krajów." Mam nadzieję, że pomost pomiędzy Polską a Japonią dzięki adaptacji Czarodziejki z Księżyca został już przerzucony.

Bandmanka (współpraca: Mr.Gato)



Appleseed © Masamune Shirow/Kodansha/Glenat

Świat w odbiciu lustrzanym i Europa powędrowała do Azji.

Bibliografia: 1. Dedecius K, Notatnik tłumacza, Kraków 1974
2. Kielar B, Tłumaczenie i koncepcje translatoryczne, Warszawa 1988
3. Pieńkos Jerzy, Przekład i tłumacz we współczesnym świecie, Warszawa 1993
4. Animeland, numer 33/34

Galeria czytelników


G.Ruś


Michał Michalski

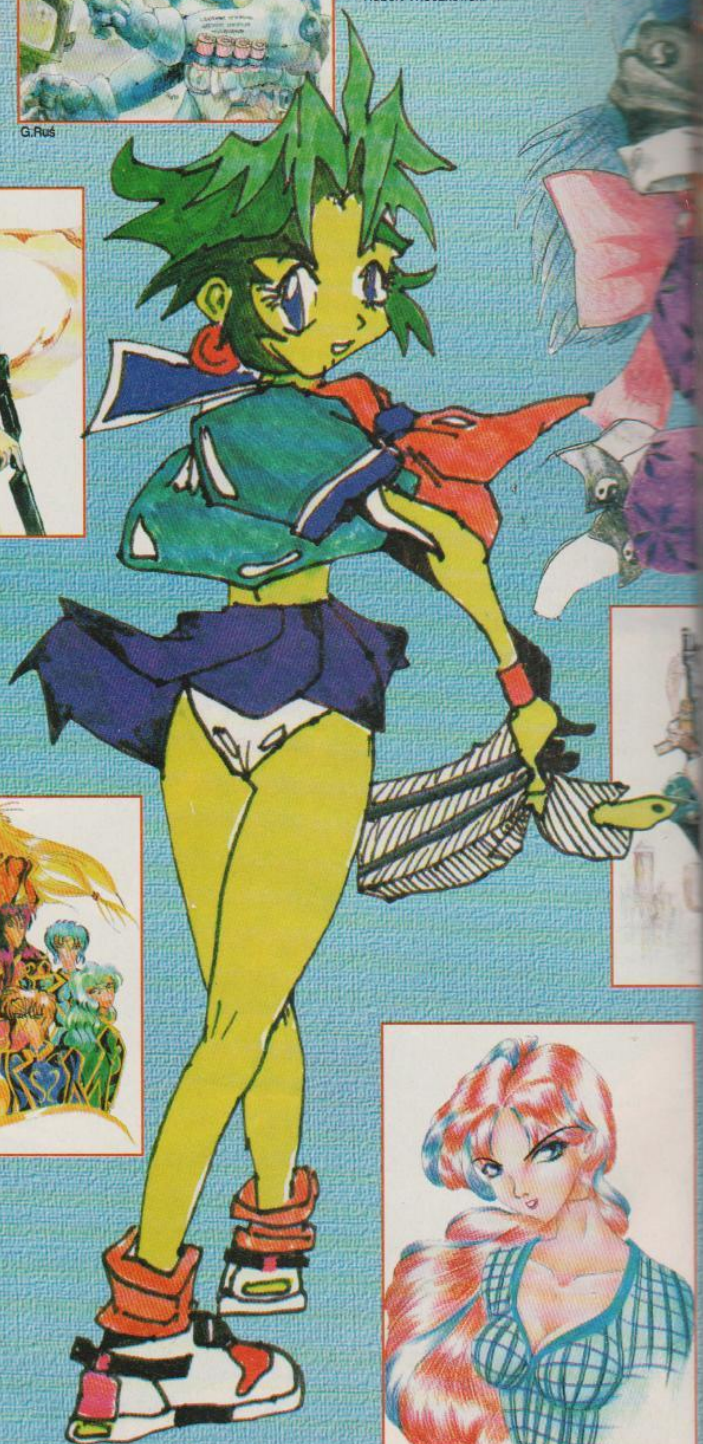

G.Ruś


Robert Włoczkowski


Gniewko Petlak


Michał Michalski


M & M


Michał Derlicki




Agnieszka Walulik


Tomasz Lechowski


Krzysztof Flis


Krzysztof Flis


Krzysztof Flis


Tomasz Lechowski


G.Ruś

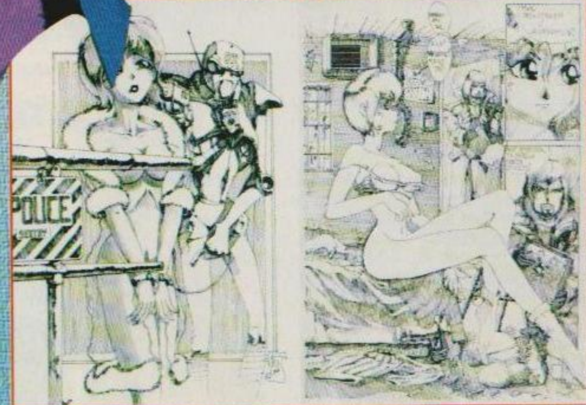

Jan Pronyk


Michał Michalski


Monika Zając


Michał Michalski


Monika Zając



G.Ruś

Lista przebojów



Regulamin:

1. Głosy oddajemy tylko na kartkach pocztowych.
2. Jednorazowo można oddać tylko jeden głos, na jedną listę, czyli np. można wytypować jeden tytuł, jedną czarodziejkę itd.
3. Głosy nie spełniające powyższych warunków, nie będą brane pod uwagę.
4. Można nadsyłać głosy na listy nie istniejące, powołując je w ten sposób do życia. Oto jakie propozycje dotąd nadesłaliście: - najlepsza manga, - najlepszy Mecha, - najlepsza ścieżka dźwiękowa, - najpopularniejsza postać anime/manga, - najpopularniejszy wróg anime/manga



Sailor Moon © Naoko Takeuchi/Kôdansha/Tôei Animation

NAJPOPULARNIEJSZA CZARODZIEJKA

1. Sailor Uranus (Haruka Tenou)
2. Sailor Moon (Usagi Tsukino)
3. Sailor Mars (Rei Hino)
4. Sailor Mercury (Ami Mizuno)
5. Sailor Jupiter (Makoto Kino)

TOP TEN ANIME

1. Sailor Moon
2. Armitage III
3. Ghost in the Shell
4. Akira
5. 801 Airbats
6. Gunsmith Cats
7. RG Veda
8. Tenchi Muyo
9. Plastic Little
10. Urusei Yatsura

Pomocna dłoń

Regulamin.

1. Anonse do tego działu wysyłamy tylko i wyłącznie na KARTKACH POCZTOWYCH.
2. Oferty będą zamieszczane w kolejności nadesłanych zgłoszeń.
3. Wysyłając anons do rubryki Pomocna dłoń podaj swój adres lub numer telefonu, który zostanie wydrukowany wraz z anonsem. Podaj też cenę, za jaką oferujesz to, co chcesz sprzedać.
4. Nie będą zamieszczane ogłoszenia zawierające oferty handlu hurtowego i sprzedaży/kupna/wymiany wydawnictw pirackich.
5. Redakcja zastrzega sobie prawo do skrótów, przeredagowywania anonsów i odrzucania ofert nie spełniających warunków powyższego regulaminu.
6. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń i wynikłe z nich skutki.

****

Wymienię anime: Devil Hunter Yohko (subtitled), Gunsmith Cats (cz.1), Street Fighter II, Battle Angel Alita, 3x3 Eyes (po angielsku), na inne. Proszę o kontakt pocztowy lub telefoniczny: Marek Michalak ul. Krakowska 8-10/6, kod pocztowy: 45-018, tel. 53-69-52 (po godz.18).

***

Nawiążę kontakt z fanami mangi: Piotr Jastrzębski, tel. (022) 622-62-90.

***

Jestem jedną z wielu fanek mangi Sailor Moon, Tenchi Muyo, Gunsmith Cats. Jeśli któryś z was jest zainteresowany ze mną korespondować, niech napisze: Iwona Matrejek ul.Kleberga 9/8, 66-400 Gorzów Wielkopolski. Proszę o znaczek zwrotny!

***

Jeśli ktoś chce, mogę mu narysować Sailor Moon. Zgłoszenia pod adresem: Ula Kucharczyk ul. 11 listopada 18/3, Tarnobrzeg.

***

Nawiążę kontakt z Mangowcami (listownie): Daria Patri, 11-go listopada 33/20, 43-300 Bielsko-Biała.

***

Posiadam dużo filmów anime i graficzek mangowych. Nawiążę kontakt z ludźmi z Trójmiasta w celu wymiany. Kontakt listowny lub osobisty: Michał Konieczko ul. Wiejska 22-28/3, 81-068 Gdynia.

***

Mam 24 lata, jestem fanem mangi i kawaii shojo (nie tylko z Japonii), a zwłaszcza Sailor Moon i Makoto Kino i chętnie nawiążę kontakt z wszystkimi, którzy do mnie ewentualnie napiszą: Maciej Bartków ul. Konopnickiej 4/5, 41-902 Bytom.

***

Klub X-Project zachęca Otaku do wstąpienia do Bazy PC. Info: koperta + znaczek. Jeśli chcesz otrzymać Bazę, prześlij: dysk + kopertę + znaczek za 50 gr. Adres: Łukasz Szczepanik ul. Sztygarska 3/15, 59-320 Polkowice.

***

Fan - club Czarodziejek z Księżyca: Katarzyna Siwa, Katarzyna Paulus os. Oświecenia 13/4, 61-205 Poznań.

***

Jestem w posiadaniu utworów muzycznych, piosenek z serialu Sailor Moon. Adres: Remo-san, Sosnowiec-Zagórze ul.Bohaterów Monte Cassino 48/109, tel. 263-14-94

***

Nazywam się Ola Kosucka (po prostu Olka). Wiele osób z pewnością interesuje się Sailor Moon, ja też. Mam wiele rzeczy na temat Czarodziejek. Osoby z podobnym zainteresowaniem mogą do mnie napisać. Oto mój adres: Aleksandra Kosucka ul.Krucza 1a, 55-300 Środa Śląska.

***

Szukam kogoś, kto mi sprzeda 20 naklejek Sailor Moon, album fana 2/97. Do tego, kto się zgłosi wyślę numery, które mam. Mój adres: ul.Hoża 57/4, 00-681 Warszawa.

***

Fanka Sailor Moon zakłada Fan-Club. Napiszcie, odpiszę na pewno. Proszę o znaczek zwrotny: Edyta Grabarz, Fan-Club Sailor Moon, ul. Żeromskiego 1e/1, 73-110 Stargard Szczeciński.

***

Nawiążę kontakt listowny z fanami mangi i anime: Grzegorz Packi ul.Czernika 12/100, 92-544 Łódź, Widzew-Wschód.

***

Wymienię się na naklejki z albumu Czarodziejka z Księżyca 2/97. Numery naklejek, których mam nadmiar: 25, 30, 33, 42, 45, 47, 51, 61, 62, 67, 76, 86, 105, 127, 133, 137, 139, 141, 160, 170, 172, 175, 179, 181, 190, 193, 196, 205, 214. Gdyby ktoś miał naklejki na wymianę, proszę o kontakt. Oto numery, których nie mam: 21, 22, 24, 26, 28, 32, 35, 36, 40, 41, 43, 44, 47, 49, 50, 52, 54, 55, 58, 60, 64, 69, 70, 74, 78, 79, 84, 85, 89, 92, 93. Mój adres: Krzysztof Wosiński ul.Fabryczna 17, 85-741 Bydgoszcz.

***

Wymienię plakat Banny z Chibi Usą na jednej stronie, a na drugiej Mirani Ozora z Moldivera, na jakikolwiek inny plakat o tematyce mangowej. Mój adres: Agnieszka Kośmider, Słoneczna 9a, 88-160 Janikowo.

****

Poznajmy się

Edyta Kordek
Data urodzin: 27 październik
Znak zodiaku: Skorpion
Ulubiony przedmiot: historia, plastyka, nie lubię j. polskiego, matematyki, w-f, techniki i reszty możliwych przedmiotów
Ulubiona potrawa: pizza, hamburgery, lody, ciastka (najlepiej z wiśniową galaretką)
Ulubiony kolor: pastelowa zieleń i błękit
Ulubiona Czarodziejka: Sailor Uranus
Każdy, kto interesuje się mangą i anime, niech napisze! Proszę o przysyłanie znaczków zwrotnych i rzecz jasna rysunków. W listach (Waszych) proszę o charakterystyki. Możecie też opisać pomysły. Wiek i płeć nie gra roli.
Mój adres: Edyta Kordek 12-111 Lipowiec 32 woj. olsztyńskie



****

Ania Kotecka
Data urodzin: 21 stycznia 1983
Znak zodiaku: Wodnik
Grupa krwi: A Rh+
Ulubiony przedmiot: Chemia
Ulubiony kolor: czarny i czerwony
Ulubiona potrawa: owoce, słodycze i kanapki
Ulubiona Czarodziejka: Sailor Uranus
Adres: Anna Kotecka Mąkoszyn 53, 97-307 Srock woj.piotrkowskie

****

Małgosia Konkol
Data urodzin: 17 marca
Znak zodiaku: Ryby
Grupa krwi: 0 Rh+
Ulubiony przedmiot: matematyka, nie nawidzę j.polskiego
Ulubiony kolor: różowy i fioletowy
Ulubiona potrawa: hamburgery
Charakterystyka: mam 9 lat, moim hobby jest jazda konno i rysowanie (najczęściej mangi). Moja starsza siostra Weronika strasznie nie lubi mangi, nie rozumiem JEJ. W przyszłości chciałabym mieć własną stadninę. Nie cierpię Disco Polo.
Adres: Małgosia Konkol 84-230 Rumia skr.poczt.28

****



Cześć! Jestem 15-letnią Wagą o charakterze zbliżonym do charakteru Usagi (Bunny) Tsukino, choć nie jestem taką beksą. Uwielbiam czytać książki, a poza tym jestem wielbicielką mangi i anime. Moimi ulubionymi tytułami są Sailor Moon, Armitage III i Ghost in the Shell. Jeśli i ty je lubisz - pisz, jeśli wolisz inne - też pisz. Odpowiem na 200%.
Mój adres: **Agnieszka Smok** ul.Tamka 1, 50-137 Wrocław, z dopiskiem: Króliczek.

****

Julia Wróblewska
Data urodzin: 28 listopada
Znak zodiaku: Strzelec
Grupa krwi: 0
Ulubiony przedmiot: historia i wychowanie fizyczne
Ulubiony kolor: fioletowy i srebrny
Ulubiona potrawa: gofry, nie lubię brukselki
Hobby: siatkówka, tenis
Charakterystyka: jestem uczennicą Technikum Inżynierii Środowiska. Kocham koty. Nie cierpię ludzi zbyt pewnych siebie. Sama zaś jestem spokojna.
Adres: Julia Wróblewska ul.Bema 19/21 nr 20, 87-100 Toruń

****

Katarzyna Hajdas
Data urodzin: 29 listopad 1983
Znak zodiaku: Strzelec
Grupa krwi: AB
Ulubione przedmioty: historia, biologia, W-F, Muzyka, Plastyka
Ulubione kolory: niebieski, fiolet, żółty, różowy, biały
Ulubione potrawy: pizza, spagetti
Charakterystyka: jestem zwariowaną 14-latką. Mam charakter po części Usagi i Makoto. Uwielbiam muzykę. Lubię rysować i oglądać filmy rysunkowe. Moją pasją jest poznawanie ludzi. Słucham Mafii, No Doubt, Hey, Edyty Bartosiewicz i Kasi Kowalskiej. Hętnie poznam innych Otaku.
Adres: Katarzyna Hajdas ul. Julianowska 1/150, 91-473 Łódź.

****

Łukasz Zawadzki
Data urodzin: 23.08.1978
Znak zodiaku: Lew
Grupa krwi: 0
Ulubiony przedmiot: informatyka
Nie lubiany przedmiot: angielski
Ulubione potrawy: ciasta wszelkiego rodzaju
Nie lubiane potrawy: szpinak i marchewka
Ulubiony kolor: wszelkie odcienie czerwieni
Charakterystyka: marzyciel, lubię kulturę Japońską, lubię programować amatorsko. Moja krótka charakterystyka zamyka się w stwierdzeniu: „bałagan na biurku, porządek w myślach". Mile widziany każdy kontakt.
Adres: Łukasz Zawadzki ul. Hetmańska 48/28, 58-314 Wałbrzych.

****

Joanna Dziedzic
Data urodzin: 20 grudnia 1985
Znak zodiaku: Strzelec
Kolor oczu: „czarne"
Kolor włosów: brąz
Ulubiony kolor: różowy, biały, czerwony
Ulubiony przedmiot: ZPT, plastyka
Nie lubiany przedmiot: matematyka, j.angielski
Ulubiona potrawa: słodycze, ciastka
Hobby: jedzenie, spanie, granie w gry elektroniczne
Wady: leniwa, niebezpieczna, krzywonoga
Zalety: miła, ładna, wygimnastykowana, z poczuciem humoru
Wzrost: 1.60 m Waga: 50 kg (a może więcej)
Życiowy cel: rysowniczka komiksów
Charakterystyka: bardzo lubię (kocham raczej) Sailor Moon. Moja ulubiona Czarodziejka, to Usagi. Dużo osób mówi, że mam „odbite" i chyba dlatego mam tylko dwie przyjaciółki. Nieważnie czy lubisz Sailor Moon, czy też nie. Nieważne jest również jakiej jesteś płci, ile masz lat, skąd jesteś - napisz. (Nie polecam ze mną „rywalizować", ponieważ jestem trudną przeciwniczką).
Pisz na adres: Joanna Dziedzic ul.Kopernika 54/7, 43-200 Pszczyna, woj. Katowickie.



****

Grzegorz Godzwon
Data urodzin: 31.05.1986
Znak zodiaku: Bliźnięta
Ulubiony kolor: zielony i różowy (dużo rzeczy mam podobnych do Mako, ponieważ ją kocham, to moja ulubiona czarodziejka)
Ulubiona potrawa: słodycze, nie lubię warzyw i mięsa
Hobby: zbieranie rzeczy z czarodziejką, mangą i anime Nienawidzę: popisywania się
Adres: Grzegorz Godzwon ul.Zwycięstwa 27/1, 56-100 Wołów.

****

Dominika Waśkowska
Wiek: 16 lat
Znak zodiaku: Rak
Kolor oczu: zielone
Hobby: dalekowschodnie sztuki walki
Ulubiony kolor: zielony, czarny
Motto życiowe: nie trać opanowania w żadnej sytuacji
Charakterystyka: Chodzę do drugiej klasy L.O. Zawsze staram się myśleć optymistycznie (nawet gdy kończą się wakacje). Chętnie uprawiam sport oraz oglądam anime. Cenię szczery uśmiech i przyjaźń.
Mój adres: Dominika Waśkowska ul. Białobrzeska 17/23, 02-364 Warszawa.



****

Sailor Grzesio
Data urodzenia: 1982.10.08
Wiek: 15 - zbyt młody, by umierać
Znak zodiaku: Waga
Planeta: Wenus
Sailorka patronująca: Minako Aino
Grupa krwi: 0 Rh -
Ulubiony przedmiot: oglądanie anime i czytanie mang (biologia i informa)
Znienawidzony przedmiot: francuski
Kolor: zielony
Ulubione żarcie: pizza
Ulubione sporty: oglądanie anime i czytanie mangi
Hobby: manga, anime, komputery, gry
Nie toleruję: Disco Polo, tych którzy nie lubię Sailor Moon, i tych którzy mówią, że manga jest dla dzieci.
Ulubione anime: Sailor Moon, Gunsmith Cats
Ulubiona manga: Sailor Moon Ulubiona Sailorka: Sailor Mars - Rei Hino Ulubione zaklęcie: Moon Tiara Action, Mars Burning Mandala E-mail: Gancz@Polbox.com
Adres: Matejki 28, 05-420 Józefów k.Otwocka.



****

Magdalena Ostrowska
Data urodzin: 1980.07.18
Ulubiona sailorka: Usagi Tsukino
Planeta: Księżyc
Oczy: kocie, miodowe
Ulubiony kolor: morski, niebieski
Hobby: manga, anime, język japoński, rysowanie, pisanie książek itp.
Ulubiona muzyka: Sailor stars, The Prodigy
Charakterystyka: Coś w stylu Bunny. Jestem Rakiem i zachowuję się jak wykapana Sailor Moon. Mam szalone pomysły, lubię słodycze. Uwielbiam koty i każdy kto mnie poznaje, zaraz identyfikuje mnie z tymi zwierzętami.
Adres: Magdalena Ostrowska, ul. Jaracza 55/12, 90-251 Łódź.

****

Piotr Tenchi Pastuszak
Wiek: 13 Znak zodiaku: Byk
Oczy: piwno-brązowo-niewiemjakie, a tak w ogóle, to wszyscy mówią, że ładne

Zamawiam prenumeratę miesięcznika
Kawaii
od miesiąca .... / 97 (słownie)
☐ trzy numery 13,65zł
(cena jednego numeru w prenumeracie 4,55zł)
☐ sześć numerów 27,30zł
(cena jednego numeru w prenumeracie 4,55zł)
☐ Zamawiampłytę KAWAII CD 1 18,30zł
☐ Zamawiampłytę KAWAII CD 2 24,40zł
☐ Numery archiwalne ....
podpis zamawiającego
Prosimy o czytelne i dokładne wypełnienie przekazu. Za opóźnienia wynikłe z błędnego wypełnienia przekazu wydawnictwo nie odpowiada.

Poznajmy się

Włosy: czarno-białe
Ulubiony przedmiot: informatyka, j.angielski, religia
Najmniej lubiany przedmiot: fizyka, j.polski, historia
Ulubiony kolor: zielony, garatowy, biała czerń (hę!? - dop.red.)
Nie lubi: zbyt licznego towarzystwa, głupoty, wieśniactwa
Ulubiona potrawa: chleb+smalec+kaszanka, ciastka&musztarda
Hobby: manga, komputery, anime
Charakterystyka: Nie jestem samotny, nie palę, nie piję. Myślę, że jestem już godny określenia Otaku. Chciałbym nawiązać kontakt z każdym w podobnym wieku (granica tolerancji: 1 rok), szczególnie z dziewczynami. Zainteresowania nie muszą się pokrywać. PS. Nie bierzcie wszystkiego na serio.
Adres: Piotr Pastuszak ul.Księżycowa 31, 11-700 Mrągowo.

****

Anna Sznycer - Reika-chan
Data urodzin: 1984.02.17
Ulubiona manga i bohater: Sailor Moon i Sailor Mars Ulubione anime: Project A-ko, Oh My Goddess!, Macross DYRL
Ulubione kolory: czarny, czerwony
Oczy: cholera wie, ale ludzie zachwycają się nimi
Włosy: brązowe ze słabym połyskiem
Wzrost: ok. 161 cm
Hobby: czytanie, oglądanie anime, rysowanie Waga: dzięki Bogu odpowiednia
Ukochana technika rysowania: ołówkiem
Pseudonim: Reika-chan lub Rei-san
Charakterystyka: Wyjaśniam kwestię ksywy Rei-san. Wzięło się to od mojej ulubionej bohaterki, Rei Hino, wiem, że młodzieży przysługuje końcówka -chan, ale moje koleżanki mówią, że do mnie nie mogą mówić Rei-chan, bo to nie pasuje. Chciałabym nawiązać kontakt z wszystkimi zainteresowanymi mangą. Trzymajcie się ciepło.
Mój adres: Anna Sznycer, ul.Cebertowicza 4/7, 80-809 Gdańsk-Chełm, tel. (058) 32-74-01 PS. Piszcie! Dzwońcie! Cokolwiek!

****

Krzysztof Wysocki



Data urodzin: 1979
Znak zodiaku: Skorpion
Ulubiony kolor: niebieski, zielony
Grupa krwi: nie pamiętam
Ulubiony przedmiot: polski, historia
Hobby: manga/anime
Charakterystyka: Lubię rysować, niestety nie zawsze mi to wychodzi tak, jak bym chciał. Rysowanie w stylu mangi bardzo mi się podoba i daje dużo satysfakcji, kształtuje styl i charakter. Chętnie nawiążę korespondencję z wielbicielami manga/anime oraz Krzysztofem Korczyńskim (Kawaii nr 2).

****

Krzysztof Kiereś



Znak zodiaku: Rak
Grupa krwi: B
Ulubiony przedmiot: biologia i plastyka
Hobby: manga, anime, dinozaury, UFO
Ulubiona manga/anime: Akira, Neo Genesis Evangelion, Gunsmith Cats
Ulubiony kolor: jaskrawa czerwień i jaskrawy pomarańcz Ulubiona potrawa: filety rybne, lody, chipsy, frytki, owoce
Charakterystyka: Jestem sympatyczny i pracowity. W wolnych chwilach rysuję mangę i wymyślam nowe postacie. Lubię filmy sf i muzykę hip-hop
Adres: Krzysztof Kiereś ul. Złotoryjska 4b/4, 59-225 Chojnów.

****

Daial
Data urodzin: 1981.02.06
Wzrost: 172 cm
Waga: w sam raz
Oczy: b. ładne, w kwestii koloru opinie sprzeczne
Ulubiony kolor: czarny i czerwony
Lubi: wodę, ogień, powietrze (jej żywioł)
Nie lubi: mięsa, chamstwa, dyskotek.
Charakterystyka: niepoprawna romantyczka, marzycielka (ale wyjątkowo mocno przywiązana do planety), wolna od wszelkich szkodliwych nałogów, Otaku.
Adres: Lena Dąbrowska, ul.Wilczyńskiego 15/8, 10-686 Olsztyn.

****

Katarzyna Patrycja Misiukanis
Ksywka: Seung Mina
Data urodzenia: 1983.06.04
Znak zodiaku: Bliźnięta
Wzrost: 173 cm Oczy: zielone
Grupa krwi: A Rh+ Ulubiony przedmiot: matematyka
Ulubione kolory: granatowy, żółty
Ulubiona potrawa: „serowa uczta" (Pizza Hut)
Hobby: robienie komiksów (mixowanie fotek), granie na konsoli PSX i manga
Ulubiona sailorka: Sailor Star Healer i Maker (Yaten i Taiki)
Motto życiowe: „To co masz zrobić jutro, zrób pojutrze, będziesz mieć dwa dni wolnego"
Charakterystyka: kumpele mówią, że jestem szalona i wszystko mi może strzelić do głowy. Moją zaletą jest upór. Sailor Moon, to moja ulubiona anime, a Usagi uważam za swój wzór! Kocham grać na konsoli PSX, moją specjalnością są wyścigi samochodowe typu: Need for speed, ale prawdziwy przypływ adrenaliny czuję, gdy gram w mordobicia! Mój faworyt to Soul Blade - CUD MIÓD. Jeśli Ci się nudzi i szukasz mocnych wrażeń, napisz: Katarzyna Patrycja Misiukanis ul. Spółdzielcza 3/7, 98-100 Łask.

****

Tomek Bochenek
Hobby: manga & anime, rysowanie, The Prodigy, konsole, PC, Sega, Dragon Lance
Muzyka: Techno, Break Beat
Kolor: blue
Potrawa: burgery & lody
Gra: Turok - Dinosaur Hunter, Mario 64
Anime: Gunsmith Cats, Plastic Little
Serial: Sailor Moon, X-Files Film: ID4, Maszyna Śmierci, Star Wars
Adres: Tomek Bochenek ul.Brzozowa 2, 32-500 Chrzanów

****

Magda Dobrowolska
Data urodzin: 1980.02.01
Znak zodiaku: Wodnik
Planeta: Uran
Hobby: manga i anime
Ulubiony przedmiot: nie ma takiego
Ulubiony kolor: wszystkie z wyjątkiem czarnego
Ulubiona potrawa: spaghetti
Ulubione anime: Sailor Moon
Wzrost: 166 cm
Oczy: niebieski
Charakterystyka: Jestem Otaku mangi i anime. Moją ulubioną anime jest oczywiście Sailor Moon. Chodze do trzeciej klasy szkoły średniej. Bardzo chętnie poznam innych Otaku. Nie lubię zarozumiałości i nachalności. Cenię u ludzi szczerość, poczucie humoru i naturalność.
Mój adres: Magda Dobrowolska ul.1 Maja 17/43, 99-300 Kutno.

****

Robert Włoczkowski
Pseudonim: Robson
Data urodzin: 1979.05.13
Znak zodiaku: Byk
Ulubiony przedmiot: plastyka, geografia, ochrona środowiska
Ulubione anime: Sailor Moon, Dragon Ball Z, Macross
Zainteresowania: manga, astronomia (układ słoneczny), UFO, PSX i PC
Charakterystyka: Mangę przedkładam ponad wszystko. Jest nas trójka i jesteśmy pogrążeni w świecie anime i mangi. Rysuję postacie i staram się, by były 100% kawaii. Od kiedy pojawił się Wasz magazyn, nie jesteśmy sami. Jestem otwarty dla wszystkich o podobnych zainteresowaniach. Serdeczne pozdrowienia dla redakcji (wspaniałe zaczęliście) oraz dla wszystkich otaku. Nawiążę kontakt z zespołem KAWAII (już nawiązałaś - yo!) i czytelnikami.
Adres: Robert Włoczkowski ul.Zagójska 6/8 m.13, 04-101 Warszawa

****

Agnieszka Ujma
Przezwisko: Sailor Pluto, Setsuna,
Data urodzin: 1984.11.02
Grupa krwi: A
Znak zodiaku: Skorpion
Ulubiony przedmiot: fizyka, matematyka, nie lubi: muzyki, plastyki, basenu
Ulubiony kolor: ciemna czerwień, czerń
Ulubiona potrawa: brak, nie lubi: jajecznicy
Oczy: brązowo-fioletowo-niebiesko-czarno-białe
Ulubiona Sailor: Pluto, Moon Kocham: Sailor Moon, rysowanie, mangę/anime, projektowanie strojów, szycie, robienie zakupów, lepienie z modeliny, liczbę 13, Kawaii, samochody. Nienawidzę: chłopaków, wszelkiego robactwa (oprócz pająków), wysiłku, filmów dokumentalnych, facetki od polskiego.
Adres: Agnieszka Ujma ul. Iwaszkiewicza 7/85, 42-200 Częstochowa.

****

Michał Derlicki



Data urodzin: 1983.09.06
Wiek: 14 lat
Ksywka: Maryśka
Znak zodiaku: Panna
Ulubiony przedmiot: wf, plastyka, wos, historia
Ulubiony kolor: zielony, czerwony
Zainteresowania: manga, anime, gra na gitarze.
Adres: Michał Derlicki ul. Gubinowska 4/124, 02-956 Warszawa, tel. (022) 40-85-04

****

Mizuno-san
Data urodzin: 18 lipiec
Zodiak: Rak Grupa krwi: 0
Ulubiony kolor: niebieski
Hobby: manga/anime, motocykle
Charakterystyka: Mizuno, znana osobistość w bydgoskiej grupie Otaku, znanej pod nazwą Animanga. Ksywkę zyskałem taką, bo podobno dużo kuję (nieprawda). Nawiążę kontakt z ludźmi rysującymi mangę i ogólnie z fanami anime.
Mój adres: Krzysztof Wosiński ul. Fabryczna 17, 85-741 Bydgoszcz.

Shonen Jump



Lata dziewięćdziesiąte - tuż przed obniżką ceny z 200 na 190 jenów.



„Historyczna" okładka 37 numeru z 1985 roku, na której po raz pierwszy pojawił się napis: „Thank you, readers" („Dziękujemy Wam, czytelnicy"). Nakład „Shonen Jump" przekroczył 4 000 000 egzemplarzy.

Mówiąc języ-kiem telewizyjnych reklam, „SHUKAN SHONEN JUMP" to „prawdziwy lider" wśród wszystkich czasopism komiksowych wydawanych w Japonii. Amerykański krytyk Frederik Schodt nadał mu nawet nazwę „mangowej Godzilli". „Shonen Jump" ukazuje się raz w tygodniu, we wtorek, w nakładzie przekraczającym 5.000.000 (słownie: pięć milionów) egzemplarzy. Formą i objętością przypomina książkę telefoniczną. Wyobraźcie sobie - co tydzień, w każdym kiosku, czterysta dwadzieścia osiem stron najczystszej mangi...

„Shonen Jump" to nie tylko najlepiej sprzedawane czasopismo w Japonii. Pod względem nakładu przoduje w całym świecie (w Stanach Zjednoczonych, gdzie liczba ludności dwukrotnie przekracza populację Kraju Wschodzącego Słońca, nakład tak poczytnego tygodnika jak „Time" wynosi „zaledwie" cztery miliony). Grubością i formatem przypomina inne komiksy, choćby takie jak „Shonen Magazine" i „Shonen Sunday". Na krzykliwej, kolorowej okładce widnieje istna plątanina nazwisk, tytułów oraz postaci bohaterów. Pierwsze osiem stron jest także barwnych, lecz przeznaczonych przede wszystkim na reklamę gier i zabawek związanych z mangą i anime. Reszta drukowana jest na zwykłej pulpie (papierze z odzysku), chociaż poszczególne „rozdziały" różnią się między sobą barwą papieru lub kadrów. Odcinek wiodącego komiksu zajmuje około trzydziestu stron, pozostałe (a jest ich co najmniej siedemnaście) są nieco krótsze. To właśnie na tych łamach narodziły się „Dr Slump", „Dragon Ball", „Cat`s Eye", „Slam Dunk" i „Black Knight Batto".

„Shonen Jump" nie był pierwszym komiksem dla młodych czytelników. Wspomniane wyżej „Shonen Magazine" i „Shonen Sunday" publikowano już od 1959 roku. SJ trafił do japońskich kiosków dopiero w 1968, a jego treść (zgodnie z tytułem) była adresowana przede wszystkim do dwunasto - piętnastoletnich chłopców. Coś z tego pozostało do dzisiaj, ale krąg czytelników uległ znacznemu powiększeniu. Wystarczy wspomnieć, że przy tak gigantycznym nakładzie, zwroty zazwyczaj nie przekraczają dwóch procent. SJ czytają uczniowie, biznesmeni, lekarze, gospodynie domowe i gwiazdorzy baseballa. Wydawnictwo Shueisha stało się prawdziwym gigantem rynku, sprzedającym co miesiąc pięćdziesiąt milionów egzemplarzy rozmaitych czasopism, komiksowych i nie-komiksowych. Z SJ współpracują najlepsi i najpopularniejsi twórcy: Nobuhito Watsuki („Ruronin Kenshin"), Akira Toriyama („Dragon Ball"), Buichi Terasawa („Cobra" i „Black Knight Batto") i Masako Inoue („Slam Dunk"). Najpopularniejsi dzisiaj, gdyż mało kto pamięta, że przed laty należeli do artystów „drugiego rzutu", odrzucanych przez większość dużych wydawnictw. Konsekwentna polityka szefów Shueisha, promująca młodych i niezależnych twórców, otworzyła im drogę do prawdziwej sławy.

Z równą dbałością „Shonen Jump" traktuje czytelników. Wszystko zaczęło się jeszcze w latach sześćdziesiątych, od ankiety przeprowadzonej wśród licealistów.
Formularz zawierał trzy pytania:

1. Jakie słowo budzi Twoje najgłębsze uczucia?
2. Co uważasz za najważniejsze w życiu?
3. Co uważasz za chwilę prawdziwego szczęścia?

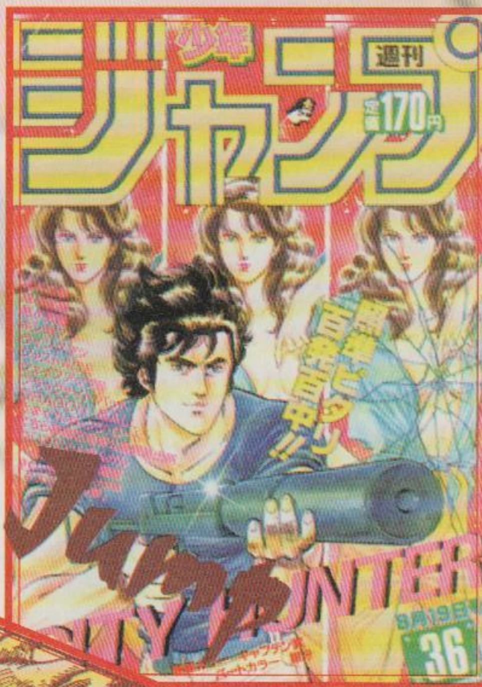
Najczęściej powtarzane odpowiedzi brzmiały:

1. yujo (przyjaźń)
2. doryoku (wytrwałość)
3. shori (zwycięstwo)

Te trzy słowa (sporo także mówiące o charakterze młodych Japończyków) stały się podstawową dewizą firmy. Wszystkie komiksy - zarówno przygodowe jak i humorystyczne - dobierane są według klucza „yo-do-sho", złożonego z pierwszych sylab wspomnianych wyrazów. Redaktor naczelny „Shonen Jump", Hiroyuki Goto, wyraził to najdobitniej w wywiadzie dla czasopisma „Aera", opublikowanym w czerwcu 1990 roku: „Przeciętny nastolatek wie, że ma



„City Hunter" zdobył okładkę 36 numeru SJ w sierpniu 1985 roku...



...w październiku 1994 roku



Shonen Jump

identyczne prawa jak jego rówieśnicy, lecz przy okazji zdaje sobie sprawę z własnych ograniczeń. Jeden na dziesięciu jest dobry w sporcie i w nauce, drugi przejawia całkiem odmienne zainteresowania (...) pozostałych ośmiu chce się doskonalić w sporcie lub nauce. Do nich właśnie skierowany jest nasz tygodnik. Jako optymista nie wierzę w wychowawczą moc porażki". (cyt. Za Frederikiem Schodtem, „Dreamland Japan", str. 90).

Komiksy zamieszczane na łamach SJ nie reprezentują jednego, z góry wybranego gatunku. Są wśród nich humoreski z życia studentów i uczniów, thrillery, opowieści fantasy i science fiction, przygody dzielnych sportowców i romanse - te ostatnie pisane (czy raczej rysowane) z męskiego punktu widzenia, gdyż warto pamiętać, że mamy do czynienia z „shonen", a nie „shojo" manga. Czasem zdarza się prawdziwy popis komiksowej ekstrawagancji, jak choćby cykl biografii... znanych laureatów nagrody Nobla.

„Shonen Jump" jest też dobrym wskaźnikiem nastrojów i oczekiwań czytelników, i to takim, z którego korzysta nawet konkurencja. Cykl, który „chwyci", wydawany jest później w formie odrębnego tomiku. „Dr Slumb", „Dragon Ball"... listę można by ciągnąć w nieskończoność. Pierwszy odcinek „Kochira Katsuchika-ku Kameari-koen mae hatsushujo" („Policyjnego posterunku przy parku Kameari w obwodzie Katushika") ukazał się w 1976 roku, tysięczny - w 1995. Całość (jak do tej pory) liczy dziewięćdziesiąt dwa tomy o łącznej objętości osiemnastu tysięcy stron.

Formuła antologii sprawia, że SJ trafia praktycznie do wszystkich. Nie brak w nim przemocy, obecnej w niemal każdym komiksie japońskim, lecz sprawy seksu potraktowane są z lekkim przymrużeniem oka. Najtrudniejszy dla czasopisma okazał się początek lat dziewięćdziesiątych. Rosnąca popularność rywala „Shonen Magazine", zbiegła się m.in. z zakończeniem przebojowego „Dragon Balla". Konkurenci przebąkiwali pod nosem, że sprzedaż SJ spadła o całe pięćset tysięcy egzemplarzy... Odpowiedź zaskoczyła wszystkich: „Jump" zredukował cenę z dwustu do stu dziewięćdziesięciu jenów i powrócił do dawnej chwały.

Shueisha poszła za ciosem. Na rynku, prócz SJ, pojawiły się dwutygodniki: „Young Jump", skierowany do starszej młodzieży, „Business Jump" (rzecz jasna dla biznesmenów), „Super Jump", oraz monstrualny miesięcznik „Gekkan Shonen Jump", o objętości sześciuset pięćdziesięciu stron (!). W tym ostatnim opublikowano m.in. komiksową historię z życia Earwina „Magic" Johnsona, autoryzowaną przez NBA. W późniejszych latach do „stajni" wydawnictwa dołączył „V-Jump", traktujący o przygodach bohaterów popularnych gier wideo. W 1991 roku powstała powieściowa seria „Jump Novels", ilustrowana przez rysowników od dawna związanych z mangą. A redakcja „Shonen Jump" już myśli o przyszłorocznych obchodach trzydziestolecia istnienia tygodnika...

Witold Nowakowski

(...) Jak mam tłumaczyć kolegom, czym się interesuję, czy mam mówić im, że się interesuję mangą? (Nie chodzi mi o to, że się wstydzę, wręcz przeciwnie!). Po prostu manga, to japoński komiks, anime to japoński film animowany. Czy poprawnie mówię, że interesuję się mangą, a może lepiej mówić - „japońską kreską"? (...)

Michał Ziółkowski, Zabrze

Hmm, bardzo ciekawe pytanie. Słowo manga, to także (a może przede wszystkim) określenie pewnego stylu rysowania, a zatem stwierdzenie, że interesujesz się mangą, jest poprawne. Tak samo ma się sprawa w przypadku „japońskiej kreski".

Od dawna interesowałam się rysowaniem, ale nigdy nie odważyłam się pokazać komukolwiek moich szkiców. Dopiero wtedy, gdy zobaczyłam rysunki innych ludzi, zrozumiałam, iż nie należy się chować w cieniu i pokazać kilka swoich szkiców. (...)

Anna Mieńko, Lublin

Oczywiście, że nie należy się chować w cieniu. Każdy ma szansę zabłysnąć, trzeba tylko uwierzyć w siebie! Do dzieła!

(...) Wszystko zaczęło się 1996.12.22 roku. Początek przerwy świątecznej, nie mam nic do roboty, wstaję rano i włączam telewizor. Właśnie zaczyna się „Czarodziejka z Księżyca", więc myślę: „co mi szkodzi". Właśnie w tej chwili „coś" trafia mnie prosto między oczy (oczywiście w przenośni). Już w pierwszej chwili zauroczył mnie ten serial. Styl, akcja, bohaterki, treść, oto co mnie trafiło. Oczywiście głównie jest to zasługa bohaterek. Te dziewczyny są po prostu cudowne. Piękne, inteligentne, (może z jednym wyjątkiem) i przede wszystkim Kawaii. Od tego dnia oglądałem wszystkie odcinki i już nie mogę żyć bez Sailor Moon. Największe wrażenie wywarł na mnie odcinek (a właściwie odcinki) kończące serię S. To właśnie tego dnia (97.01.29) nadszedł przełom. Tego dnia poznałem prawdziwe oblicze Mangi i Anime. To już nie było to samo, co wcześniej. Koniec wygłupów i szaleństw, nadszedł czas, aby pokazać, na co stać wojowniczki. I to właśnie lubię! Cała seria, wszystkie odcinki dążą do tego jednego, w którym wszystko się rozstrzyga. Ten jeden odcinek, pełen poświęcenia, akcji, a przede wszystkim głębokiego sensu, naprawdę mnie poruszył. Nie żartuję, płakałem przy nim jak bóbr. Czy czegoś takiego można spodziewać się po serialu, opatrzonym etykietą: „dla dzieci"? Na pewno nie! Nic innego, tylko Manga (lub Anime), potrafi tak nas rozbawić, jednocześnie przekazując głębszy sens. (...)

Łukasz Kozubek, Oława

Listów, w których opisujecie swoje pierwsze zetknięcie z mangą, dostajemy naprawdę wiele. Wasze opowieści robią na nas duże wrażenie. Nie przestawajcie pisać! Podzielcie się swoimi odczuciami z innymi, najciekawsze listy będziemy drukować. Póki co, wielkie dzięki dla Łukasza - nie ty jeden płakałeś - wielu czytelników się do tego przyznaje. Taka właśnie jest manga.

(...) Dlaczego anime mimo, że trwa od 35 - 70 min., kosztuje ok. 59 zł za jedną część? (...)

Ewelina Podsiadło, Częstochowa

Z tej prostej przyczyny, że manga, to kult, a jak wiadomo - za kult trzeba płacić. Powiem Ci na pocieszenie, że cena 59 złotych, wcale nie jest wygórowana. Phi, też mi pocieszenie.

(...) Głównie interesuję się fantastyką i grami fabularnymi (RPG). Mangą interesuję się od chwili, kiedy przeczytałem recenzję Dragon Half. Trochę poszperałem, popytałem znajomych i poznałem faceta, który interesuje się wszystkim związanym z mangą i anime. Po wielu prośbach, błaganiach (odrobinę przekupstwa) zgodził się pożyczyć mi Akirę (!!!). Następny był Ghost in the Shell, a teraz męczę go, by pożyczył mi Armitage III. Po obejrzeniu tych filmów stwierdzam, że śmiać z nas mogą się tylko ci, którzy nigdy nie widzieli prawdziwego anime.

Dawid Jóźwiak, Jelenia Góra

Albo widzieli i ni w ząb nie pojęli, o co w tym biega.

(...) Teraz coś ku pokrzepieniu serc wszystkich Otaku, którzy boją się ujawnić w obawie przed ludźmi nierozumiejącymi (koledzy, koleżanki, rodzice, kioskarz itd.). Ja mam ich wszystkich... jestem facetem, mam osiemnaście lat i jak kioskarz się na mnie krzywo patrzy, to w chwilę potem zapomina jak sie nazywa (nie chodzi o rękoczyn). Więc nie martwcie się, któregoś dnia wszyscy będziecie mogli powiedzieć - „jestem Otaku od X lat (w domyśle 10 lub więcej, ale chciałbym, aby było mniej)." Przyłączam się również do opinii kolegi Piotra Masełbasa (Listy Kawaii nr 1 - dop. red.) z Gdańska, gdzie ów człowiek grozi wszystkim pseudo-fanom. Ma całkowitą rację, takim ludziom trzeba pokazać prawdziwe oblicze mangi, „nawrócić ich" na dobrą drogę, a jeśli nie pomoże, to zrobić im pranie mózgu (czytaj - oddać do psychiatryka). Jeżeli chodzi o mnie, to nie mam pojęcia, co oczarowało mnie w tej sztuce. Na pewno jedną z wielu przyczyn (lecz nielicznych wyjaśniających fascynację), są oczy. Nie chodzi tu wcale o ich wielkość lecz o głębię. Mam wrażenie, że można z nich wyczytać wszystko, począwszy od nienawiści, a kończąc na miłości. Poza tym są piękne (choć czasem zmieniają się w coś, co przypomina mi szlaczki mojego młodszego brata).

Andrzej Bakun, Olsztyn

To fakt, w tych oczkach coś jest, ale co? Do tego jeszcze nie doszedłem.

(...) Ja sama nie jestem otaku lecz manga i anime, oprócz najważniejszych, bardzo pozytywnych odczuć estetycznych, wywołuje u mnie pewien niepokój, „kopa", inspirację (owo swędzenie czubków palców oraz ścianek wewnętrznych żołądka) i niesprecyzowaną tęsknotę za CZYMŚ, jeszcze z czasów przedszkolnych. Chodzi o owo oddanie cząstki duszy, identyfikację z bohaterem i przeniesienie sie w inną rzeczywistość, tworzenie (materialne - rysując, pisząc scenariusz, lub niematerialne - identyfikując sie i przeżywając z bohaterem jego przygody) - reszta znajduje się w artykule P. Rogóża, pt. „Otaku" z nr 1, w którym zrozumiałam się z autorem wszystkimi „receptorami duszy". Mam nadzieję, że temat ten będzie rozwijany w kolejnych numerach Kawaii. (...)

Anna Wojciechowska, „POMERANA", Elbląg

My też mamy taką nadzieję. A tak swoją drogą - trafiłaś w sedno tematu, w swoich odczuciach nie jesteś odosobniona, to COŚ, „gnębi" wszystkich mangomaniaków, tyle, że nie wszyscy zdają sobie z tego sprawę. Myślę, że po przeczytaniu tych słów, już wiedzą...

(...) Założę się, że nikt jeszcze nie zwrócił uwagi na „chrześcijańskie" ciągoty producentów (świetnego zresztą) anime Sailor Moon. Nie ma niczego złego w tym, że Haruka niekiedy nosi na szyi krzyżyk i że w jednej serii pojawił sie motyw Świętego Graala, ale co można powiedzieć widząc (przelotnie) ukrzyżowaną Hotaru? Nie tak dawno wszyscy wielbiciele Sailor Moon w każdym odcinku mieli okazję oglądać Sailor Chibi Moon upadłą na klęczki i składającą ręce przed Pegazem (co, nawiasem mówiąc, nie znalazłoby zapewne uznania w oczach Kościoła, jako że w naszej mitologii rusałki, krasnoludki i wszelkiego rodzaju „odmieńce", raczej bały się wody święconej). Na tym właściwie powinnam zakończyć moje trącące dewocją wywody, gdyby nie jeszcze jeden, niedawno wyemitowany odcinek Czarodziejki. I tutaj pani Naoko Takeuchi, przecie nie dziesięciolatka, wykazała się zupełnym brakiem zaznajomienia z kulturą europejską. Czego chcieć od dzieci, kiedy dorośli ludzie produkują kreskówki na skalę co najmniej masową i strzelają takie gafy! Otóż występująca w Sailor Moon zakonnica - ekscentryczka (już o to można by się kłócić), modli się w przykościelnej kaplicy pod figurą Matki Bożej. Nagle do kaplicy wkracza ignorant - transwestyta, nie ukleknowszy nawet z czystej przyzwoitości. Zakonnina ochoczo odrywa się od modlitwy, oboje siadają na ławce i zaczynają rozmawiać podniesionym głosem. Następnie wstają i z całą swobodą wychodzą na dwór. Ignorant oczywiście nie ukląkł, jako że jest ignorantem. Zakonnica też. Może zapomniała. A może się wstydziła? Sailor Moon to świetne anime i jestem jego wielbicielką, ale tego typu kawałki każdego by chyba wkurzyły. (...)

Agnieszka Walczak, Grójec

Hmm, ciekawe spostrzeżenia - to fakt, wpadki zdarzają się nawet największym. Jednak należy sobie jasno powiedzieć, że tego typu niedociągnięcia, nie są jakimś celowym działaniem, mającym na celu „zdemoralizowanie naszych dzieci" (bo i takie paranoiczne stwierdzenia miały u nas miejsce). Nie przypadkiem dokonywane są te wszystkie cięcia (chociażby we wspomnianej Sailor Moon - choć nie jest to odosobniony przypadek) i „poprawki", a na całkowitej eliminacji skończywszy (ot chociażby Dragon Ball, który miał być emitowany na Polsacie). Odnoszę wrażenie, że osoby zajmujące się doborem filmów rysunkowych do telewizji, cierpią na lekką histerię - ale to temat na odrębną rozprawę. Gdyby pod tym kątem dobierać cały repertuar telewizyjny, to okazało by się, że ponad 90 procent programów nadaje się do śmieci, z prawie wszystkimi filmami, Wiadomościami i tak u nas kochanymi (chociaż nie wiem dlaczego) kreskówkami Walta Disneya na czele. Przepraszam, że trochę zszedłem z tematu, ale nie mogłem się powstrzymać od rzucenia kilku uwag, przy nadarzającej się okazji. W każdym razie wielkie dzięki za podzielenie się z nami Twoimi spostrzeżeniami, ja również mogę się założyć, że niewiele osób zwróciło na to uwagę - najlepszym przykładem na to jest fakt, że odcinek ten został u nas wyemitowany. Zastanawiam się, czy nie po raz ostatni. Co na to panowie cenzorzy?

No dobrze, a teraz coś zabawnego. Propozycje nadesłał ***Rafał Balcerski z Łodzi.*** Jeśli znacie podobne dowcipy o bohaterach mang - przyślijcie je do nas! Może nawet utworzymy specjalną rubrykę!

Wielbiciel Luny - Lunatyk. Ciasto upieczone przez Mako - Makowiec. Minako-robot - Terminako.

(...) Moglibyście prowadzić... lekcje japońskiego. To trochę szalony pomysł (...) chodzi mi po prostu o to, by znać podstawy języka, jakieś proste wyrazy - takie, których zawsze się uczymy, studiując dowolny język. Nie trzeba od razu mówić płynnie. Przydałoby się, abyście zamieścili w piśmie kilka artykułów o kulturze i tradycjach japońskich (dla niektórych moich znajomych, obyczaje japońskie kojarzą się wyłącznie z niewolnicze pracującą w domu Japonką, przynoszącą kapcie swemu apodyktycznemu mężowi...). Ja także jestem fanką „Sailor Moon", choć głupiutka i naiwna, jest drugą najsłodszą blondynką na świecie. Drugą, ponieważ palma pierwszeństwa należy się Marylin Monroe. (...)

Justyna O., Toruń

Język i kultura Japonii będzie, ba, już jest! (ten list przyszedł wiele miesięcy prędzej i czekał w kolejce na druk - jak wiele, wiele innych). Co do najgłupszej blondynki na świecie - no cóż, być może masz rację, ja w każdym razie tego nie potwierdzę, nie chcę się narazić che che.

(...) Proponuję temat artykułu związanego z klęską powodzi. (Nie powinno się odwracać tyłem do rzeczywistości). Czy moglibyście zamieścic informacje na temat zniszczeń dokonanych przez wodę, np. w Ogrodzie Japońskim. Mam nadzieję, że Waszej redakcji „uszło na sucho". Jeszcze jeden artykuł, tym razem recenzja. Jedno z anime, które oglądałam, było związane z jakimś terytorium położonym przy tamie. Zapora zaczęła szwankować. Może wiecie jaki film mam na myśli?

Sylwia Socha, Warszawa

Artykuł o powodzi? W piśmie mangowym? To chyba nie jest najlepszy pomysł. Gazety, dzienniki, wszędzie było i w sumie jeszcze jest o tym głośno. Nie odwracamy sie od rzeczywistości, sami przecież przeżyliśmy powódź, większość Wrocławia pływała, niestety. Sami ledwo uszliśmy katastrofie, ale redakcji na szczęście nie zalało (znajduje się na piętrze). Ogród Japoński odwiedzimy, jak zostanie odbudowany, wiadomo jest przecież, że został prawie zmyty z powierzchni ziemi, nie chcemy pokazywać tych smutnych widoków, wystarczająco ich w gazetach i telewizji. Co się natomiast tyczy filmu - chodzi może o Windarię?

Piszę do Was, ponieważ pragnę założyć „Fan-Club Czarodziejki z Księżyca", czyli Sailor Moon. Nie mogę obejść się bez nich. Uzbierałam już o nich np. papeterie, plakaty, kasety magnetofonowe i video, kolorowanki, komiksy, rysunki, nowinki i wiele innych rzeczy. Odcinki Czarodziejek nagrywam od pierwszego odcinka. (...) Nieważny jest wiek, proszę o znaczek zwrotny.
Mój adres: „Fan-Club Czarodziejki z Księżyca", Edyta Grabarz, ul. Żeromskiego 1e/1, 73 - 110 Stargard Szczeciński.

Sailormaniacy do dzieła!

Tak właściwie, to nie bardzo wiem od czego zacząć, więc chyba się przedstawię. Nazywam się Aśka Mazewska, mieszkam w Łomży, gdzie również uczęszczam do szkoły średniej (dzięki Bogu teraz są wakacje!), mam 16 lat, 8 m-cy i 15 dni. Dzisiejszy dzień jest dla mnie bardzo ważny, ponieważ dziś po raz pierwszy (tak, tak, to nie pomyłka!) dowiedziałam się o istnieniu mangi i anime oraz określiłam się jako Otaku mangi i anime. Stało się tak za sprawą Waszego pisma Kawaii, które od tej pory jest też moim pismem i przyjacielem. Kawaii przyniosło dla mnie niemalże same nowości: choć uwielbiam japońskie kreskówki, to nie miałam pojęcia o tym, czym jest manga czy anime. Dlatego też pisząc ten list czuję się trochę

dziwnie. Jestem bowiem wśród Was jak nowonarodzone niemowlę, które dopiero uczy się wszystkiego, tak więc proszę wybaczcie mi, jeśli strzelę jakąś gafę. Błądzenie jest przecież rzeczą ludzką. Już od najmłodszych lat towarzyszyła mi bajkowa i baśniowa magia. W odróżnieniu od moich rówieśników godzinami mogłam słuchać bajek, które czytała mi mama i oglądać kreskówki w telewizji. Tak jak większość dziewczynek w moim wieku najbardziej marzyłam o dwóch rzeczach: o tym, żeby mieć konia i żeby być piękną, dzielną i wspaniałą, jak moje ulubione bajkowe bohaterki. Czas płynął, ja rosłam i coraz więcej rozumiałam, a moje marzenia się nie zmieniały. Coraz to przybywało jakies nowe pragnienie, ale moja miłość do bajek była stała. Chyba jednak największy przełom nastąpił w chwili, kiedy obejrzałam „Małą syrenkę" Disneya. Od tej pory nie marzyłam już o niczym innym, jak o tym, aby być syrenką TAK NAPRAWDĘ. Co prawda miałam już wtedy naście lat, ale nie dopuszczałam do siebie tych twardych, realistycznych myśli. O wiele bardziej wolałam bujać w świecie fantazji i tak mi już zostało. Po pewnym czasie nadeszła jeszcze jedna wielka zmiana, kiedy pojawiła się ONA, nie zespół rockowy, ale Czarodziejka z Księżyca i jej partnerki. Nigdy nie obejrzałam pierwszego odcinka tego zjawiskowego serialu. Kiedy bajka ta po raz pierwszy weszła na ekrany telewizorów, nie wyłapałam jej nawet w programie telewizyjnym. Byłam już wtedy uzależniona od kilku seriali i nie chciałam wchodzić w jeszcze jeden (jaka ja wtedy byłam GŁUPIA!!!). Na szczęście mój brat oglądał ten odcinek i poinformował mnie o tym filmie. Troszkę zaciekawiona tą nowowścią obejrzałam drugi odcinek i tak powoli „Czarodziejka..." mnie wciągnęła i w „słodki jasyr zabrała serce me". To była pierwsza bajka, na której autentycznie płakałam (w momencie śmierci Nephrite...). Byłam wtedy zrozpaczona i wściekła na twórców „Czarodziejki...", jak można uśmiercić taką postać (?!), ale później im „wybaczyłam", choć nie do końca... Od czarodziejki z Księżyca zależy wszystko, co robię i kiedy robię, a stracone odcinki bardzo przeżywam, choć staram się nie uronić ani jednego. Nie zawsze mi się to jednak udaje. Od zakończenia drugiej serii tego serialu zaczęłam się poważnie martwić, co będzie dalej i z drżeniem w sercu oczekiwałam , czy nastąpi trzecia seria, czwarta, piąta?... A teraz, kiedy dowiedziałam się, że „Czarodziejka..." definitywnie się skończy, nie wiem, co zrobię. Nie chcę Wam tutaj kłamać, że tego nie przeżyję, zabiję się, czy coś w tym stylu. Przeżyję, z pewnością, ale za jaką cenę? jedyna nadzieja w moich marzeniach... Z biegiem czasu pogodziłam się z faktem, że nigdy nie będę mogła stać się kreskówkową bohaterką, aż tu nagle oświeciło mnie, że jeszcze nie wszystko stracone! Otóż możliwości spełnienia tego na pozór nierealnego marzenia dopatruję się w dubbingu (nie wiem, czy słusznie). W „Czarodziejce z Księżyca" utożsamiłam się „na mur beton" z dwoma postaciami: Ami Mizuno i Makoto Kino (od początku myślałam, że Czarodziejka z Jowisza nazywa się Mako Tokino, dopiero dziś zostałam wyprowadzona z błędu!). Uparcie ćwiczę ich głosy, wierząc, że kiedyś będzie mi dane wystąpić jako jedna z nich. Jestem też zupełnie pewna, że gdyby ktoś powiedział mi: - Słuchaj, będziesz mogła dubbingować Ami lub Mako, ale zrobisz to za darmo - to wbrew zdrowemu rozsądkowi zgodziłabym się bez wahania. (...) Bardzo mocno pragnę zdawać po maturze do szkoły aktorskiej. Wprawdzie z moją aparycją nie jest najlepiej i nie jestem pewna, czy mam talent (choć niektórzy mówią mi, że tak), ale muszę spróbować, muszę zostać aktorką głównie dla „Czarodziejki z Księżyca" i moich marzeń. (...)

Wasza kreskówka - Aśka

No cóż, dzięki za wspaniały list, życzymy Ci, aby Twoje marzenia się spełniły.

Czasopismo Kawaii kupiłam właściwie przez przypadek, z czystej ciekawości, co to jest ta MANGA. Okazało się, że jest to coś, czego poszukuję od dawna, klucz do niezwykłego świata pięknych postaci i heroicznych czynów. Każdemu potrzebna jest jakaś „odskocznia" od szarej rzeczywistości, dla mnie stała się nią kiedyś Sailor Moon, a teraz także Wasze (właściwie też już moje) czasopismo. (...) Bardzo dziękuję za Kawaii - mój klucz do marzeń i czekam na kolejny numer.

Yennejer ze Szczecina

My również czekamy i ciężko pracujemy na to, aby Wam się spodobał każdy kolejny numer. Dzięki za miłe słowa.

(...) Wszyscy nam mówią, że: w tym wieku po prostu nie wypada oglądać tych ogłupiających filmów rysunkowych, po prostu nie wypada. Ale my się tym nie martwimy, uwielbiamy naszych wielkookich bohaterów, śmiejemy się z nimi, płaczemy z nimi, wygłupiamy się i rozpaczamy z nimi, są jakoś obecni w naszym życiu i wnoszą w nie kolorowy czar, niespotykany czar japońskiego anime i mangi, dzięki któremu czujemy się wiecznie młodzi, dzięki którym nasze marzenia mogą się spełnić. Dzięki anime i mandze, tym tworom japońskiego geniuszu, można powrócić do cudownych lat dzieciństwa i od nowa przeżywać przygody wraz z ulubionymi bohaterami. A ci, którzy tego nie rozumieją, będą musieli po prostu się zestarzeć. I kropka. Sayonara.

Katarzyna i Ewa Bronowskie, Warszawa

I kropka.

Mangą interesuję się już od ponad roku. Wcześniej, zanim się z nią pierwszy raz zetknęłam, dużo rysowałam, ale szczerze mówiąc nie miałam z tego żadnej satysfakcji. Po ukończeniu szkoły podstawowej próbowałam dostać się do liceum plastycznego, ta próba jednak się nie powiodła. Ale nie było aż tak źle, w końcu zabrakło mi jednego punktu (#!@#!!). Po trzech latach spędzonych w liceum dalej nie wiedziałam, jaką pójdę drogą. Dalej rysowałam, ale to nie było to. Czegoś brakowało. Mam dużą wyobraźnię, ale z jakiegoś powodu nie mogłam jej w pełni przelać na kartkę. Manga, anime, Japonia spadły jak grom z jasnego nieba, a moje rysunki nagle ożyły. Zaczęły się podobać nawet mnie. Rok czasu upłynął odkąd rysuje „po japońsku". Mój zapał nie minął, a wręcz przeciwnie, nadal rośnie. Mam też pewien cel, który od pół roku nie daje mi spać po nocach. Otóż jest pewna książka, z której chcę zrobić mangę, a dokładniej shojo mangę. Ta książka odkąd ją przeczytałam, wiele dla mnie znaczy. Jej treść bardzo oddziałuje na czytelnika, na jego uczucia. Porusza bardzo głębokie sprawy. Dodam tylko, że to nie romans, ani nic z tych rzeczy. Gdy skończą się wakacje, zacznę czwartą klasę. Muszę podjąć decyzję. Zdecydowałam się na komiks. Nie wiem, czy to dobry wybór i pewnie długo się jeszcze będę wahać. W moim otoczeniu nie ma osób, które by mi pomogły podjąć decyzję, bo w ogóle się na takich rzeczach nie znają. Mówią tylko „Ładnie rysujesz, wybierasz się na ASP?" A ja na to „nie wiem, może". Jestem osobą niezdecydowaną, a w tej sprawie, to już w ogóle. Wobec tego mam do was wielką prośbę: chcę rysować komiksy. napiszcie, co mam robić po ukończeniu liceum. Do jakiej szkoły mam iść. napiszcie też, czy w ogóle opłaca się zostrać autorem komiksów w Polsce. Jak wygląda rynek komiksowy w naszym kraju? Czy na rysowanie komiksów w stylu manga, potrzebne jest specjalne zezwolenie? To tyle. Tylko błagam, pośpieszcie się, matura tuż, tuż.

Monika Zając, Warszawa

No cóż, bardzo cieszy nas zaufanie, jakim nas obdarzacie (ten list nie jest wyjątkiem), ale niestety nie możemy dać odpowiedzi na wszystkie pytania, które nam zadajecie, szczególnie jeśli chodzi w nich o Waszą przyszłość. Tak ważne decyzje musicie podjąć sami, takie jest życie. Ależ nie - na rysowanie w stylu manga nie potrzeba żadnego zezwolenia (no chyba, że wykorzystujesz czyjeś postacie). Hmm, rynek komiksowy w naszym kraju dopiero się rozwija, a dobra rysowniczka zawsze znajdzie zajęcie - a za taką właśnie Cię uważamy, myślę zresztą, że nasi czytelnicy zgodzą się z nami, gdyż już od paru numerów mają okazję podziwiać Twoje prace w Galerii. A muszę tutaj zaznaczyć, że nadsyłane przez Was prace dobieramy nie zwracając uwagi na nazwiska i tak się akurat składa, że te wykonane przez Ciebie często trafiają na nasze łamy. Co do wyboru szkoły, proponuję żebyś skontaktowała się z wychowawcą lub nauczycielem od rysunku, oni z pewnością udzielą Ci wskazówek. Powodzenia!

Ludzie, przecież cholera mnie bierze jak czytam o Czarodziejce z księżyca. Z anime zetknąłem się grając w gry fabularne. Grając, często stykałem się gatunkiem zwanym CYBERPUNKIEM. Tak więc nic dziwnego, że gdy w Canal+ miał być wyświetlany film Akira, nie mogłem przepuścić okazji i nie oglądnąć go. Zatkało mnie po obejrzeniu filmu, całe szczęście, że nagrałem go sobie na kasecie, gdyż oglądałem go jeszcze parę razy z wielkimi oczami wychodzącymi z orbit. Za to ostatnio wyżej wymieniona telewizja wyświetliła anime Ghost in the Shell, według mnie jeszcze lepsze od tego pierwszego. Wiem, że oglądałem niewiele (i czytałem), ale nie wiem jak można sie podniecać Czarodziejką z księżyca. Fabuła jest do kitu (że nie powiem do czego innego), akcja mierna i dialogi są strasznie inteligentne, oczywiście nie chcę nikogo urazić przedstawiając tu swój sąd, ale myślę, że prawdziwy Otaku potrzebuje czegoś więcej, niż teksty w rodzaju „mydło-powidło". (...)

Andrzej Szczołko

No cóż, są gusta i guściki, a manga to tak rozległy temat, że każdy znajdzie tu coś dla siebie. Równie dobrze zwolennicy Sailor Moon mogą stwierdzić, że nie chcą czytać o Cyberpunku.

(...) Mnie osobiście najbardziej interesują Zoisite i Kunzite - i w przypadku ich opisu proszę - nie róbcie „obyczajowych uników", tak jak np. TV Polsat i nazwijcie po imieniu charakter ich związku! To właśnie on czyni te dwie postaci tak fascynującymi! Sailor Moon oglądają nie tylko dzieci, a prawdziwi otaku rekrutują się zazwyczaj spośród osób mających powyżej piętnastu lat - ja mam siedemnaście. I to przede wszystkim oni kupują Wasze pismo, nie zaś dzieci, dla których Czarodziejka z Księżyca jest tylko typową dla ich wieku, przelotną fascynacją, którą równie dobrze mógłby stać się np. Królik Bugs i która szybko mija, wyparta przez „miłość" do „Króla Lwa" czy „Zakochanego kundla" - nie kwestionując zresztą naprawdę dużej wartości artystycznej tych filmów. A jednak to nie one, mimo, że nierzadko mają o niebo precyzyjniejsze i doskonalsze rysunki, czy ciekawsza fabułę niż Czarodziejka z Księżyca stają się kultem i „odmiennym stanem świadomości". Czym wytłumaczyć ten fenomen? (...)

Nina, Warszawa

A co o tym sądzą nasi czytelnicy?

(...) Jak wiecie „Sailor Moon" skończyła się... Nie do opisania jest to, co wtedy czułam. To zaskoczenie, ból, no i płacz. Kompletnie straciłam apetyt i chęć do wszystkiego. Może to zabrzmi śmiesznie, ale to nie jest śmiesznie! (Nie wątpimy w to - dop. red.) Potem łzy obeschły, lecz to uczucie, które opanowało mnie i moją przyjaciółkę - to przygnębienie i ociężałość. Te słowa przestaną wydawać się „chore", kiedy wyjaśnię, że dla mnie postacie Sailorek stały się żywymi istotami, straciłam poczucie granicy, którą jest ekran i chyba dlatego teraz tak się czuję. (...) Wiemy, że Sailor Moon zakończyła się w Japonii w lutym. Od tego czasu minęło już sześć miesięcy. Czy zapomniano tam o niej, czy są Otaku, którzy cierpią tak jak my? Czy to zakończenie było już naprawdę ostateczne, definitywne, koniec, kropka, nic już więcej nie będzie? Żadnej serii? Jak myślicie, czy jest jakaś nadzieja, że za jakiś czas powstanie nowa? (...)

Fanka Sailor Jupiter i Fanka Sailor Moon

Twórcy zaklinają się, że to już naprawdę koniec, ale... życie uczy, że pewna jest tylko śmierć i podatki, a więc nie zdziwilibyśmy się, gdyby nagle pojawiła się kolejna seria, lecz... czy naprawdę warto? Kolejne serie, dalsza eksploracja tematu i tych samych bohaterów, nie wychodzi całości na dobre. W Japonii ta rzecz wygląda trochę inaczej - tam takich seriali jest bardzo dużo, a więc gdy kończy się jakiś ukochany serial, jest wiele innych w zamian. Są nowi, wspaniali bohaterowie, nowe cudowne przygody - taki jest świat mangi... i wszystkich Otaku. A zatem cierpliwości, myślę że na naszym rynku pojawi się wkrótce wiele wartościowych mangowych pozycji, również i z Czarodziejką w roli głównej.

Czarodziejka z Wenus i Czarodziejka z Księżyca jadą autobusem. Po pewnym czasie Minako pyta kierowcy: - Przepraszam, czy dojadę tym autobusem na lotnisko? - Nie - odpowiada kierowca. - A ja? - pyta Bunny.

Żart nadesłała Jolanta Rebejko z Kraśnika

(...) Pewnego czerwcowego dnia wchodzę sobie do sklepu z prasą (miałem kupić fajki dla wujka), rozglądam się po półkach i nagle... zamurowało mnie, w moich żyłach płynęło jakieś 99,9% adrenaliny, serce mało co mi nie wyskoczyło gardłem, ręce zaczęły drżeć, a pot ściekał mi z czoła (...) Ledwo, naprawdę ledwo powstrzymałem się od krzyku, na niepozornej półce, całkiem spokojnie leżało sobie Kawaii. Podchodzę do sprzedawcy (całkiem zapomniałem o fajkach dla wujka) i drżącym głosem mówię: - Poproszę Kawaii Sprzedawca nagle odwrócił się w stronę półek (moje ręce mało co nie zmiażdżyły bilonu) i stał tak przez kilka sekund. W końcu ponownie odwrócił się do mnie, tym razem trzymał w rękach Kawaii! Facet - ku mojemu wielkiemu zdziwieniu, zaczął intensywnie przyglądać się okładce, nagle... na jego twarzy widniał dziwny uśmiech, po czym pokręcił głową. Widzicie teraz, jakie jest nastawienie dorosłych do tego tematu, wiem, że zdarzają się wyjątki, ale to jest kropla w morzu. Zwracam się teraz do czytelników, jeśli ktoś z Was przeżył podobną przygodę do mojej, niech do mnie napisze.
Mój adres: ***Maciej Kasperek ul.Puławska 10a/3, 20-046 Lublin. Gwarantuję odpowiedź na każdy list.***

Z Waszych listów wiadomo nam, że nie jest to odosobniony przypadek, a więc z pewnością chętnych nie zabraknie.

Jestem wielką fanką Czarodziejki z Księżyca i mam do was dwie wielkie prośby: 1. Słyszałam (czytałam), że zakładacie fan klub Czarodziejki. Moim wielkim marzeniem jest mieć kartę członkowską nr 1. 2. Piszcie więcej o Czarodziejkach.

Iwona Michta, Miechów

1. Eeeee, małe sprostowanie - póki co, nie planujemy tego typu przedsięwzięcia, gdyż wiąże się z tym zbyt wiele problemów organizacyjnych. Kto wie, może w przyszłości... co się natomiast tyczy karty członkowskiej nr 1, weźmiemy Twoją kandydaturę pod uwagę. 2. Będziemy, ale czy więcej? Tego nie mogę obiecać.











SILVER EYE

ODCINEK 3.

TEKST I RYSUNKI
PIOTR KOWALSKI



CZY TO PRAWDA, ŻE NA MIEJSCU ZBRODNI NIE ZNALEZIONO ŻADNYCH ODCISKÓW PALCÓW ANI NAJMNIEJSZYCH NAWET ŚLADÓW MOGĄCYCH UJAWNIĆ TOŻSAMOŚĆ MORDERCY? NIE WIADOMO TAKŻE, JAKIE MOGŁY BYĆ MOTYWY...

CHCIAŁBYM UNIKNĄĆ WSZELKICH SPEKULACJI NA TEN TEMAT. STAWIA MNIE PANI POD ŚCIANĄ, PANI REDAKTOR, BO NIE MOGĘ POWIEDZIEĆ NIC WIĘCEJ ZE WZGLĘDU NA DOBRO ŚLEDZTWA!

DZIĘKUJĘ. Z RATUSZA MIEJSKIEGO DLA KANAŁU ETV MÓWIŁA...

POLICJA SIĘ TYM ZAJMIE?! ONI NIC NIE WIEDZĄ! NIC NIE ZNALEŹLI! NIE ODKRYLI NAWET TEGO SEJFU W SALONIE, DO KTÓREGO RYO CHOWAŁ JAKIEŚ DOKUMENTY!

O CZYM TY MÓWISZ, SAMAI? JAKIEGO SEJFU?

KILKA DNI PRZED TYM, JAK RYO POPROSIŁ NAS ŻEBYŚMY WYJECHAŁY DO CIOTKI, WIDZIAŁAM JAK CHOWAŁ JAKIEŚ AKTA DO SEJFU W ŚCIANIE, ZA FOTELEM.

JUŻ WIEM, CO TRZEBA ZROBIĆ!

MUSIMY IŚĆ DO NASZEGO MIESZKANIA I OTWORZYĆ SEJF...

OTWORZYĆ SEJF?!

CHYBA ZUPEŁNIE ZWARIOWAŁAŚ, SAMAI. TAM NIE WOLNO WCHODZIĆ. CAŁY DOM JEST OPIECZĘTOWANY PRZEZ POLICJĘ. ZOSTAŃMY JESZCZE PARĘ DNI W TYM HOTELU...

POTEM WRÓCIMY DO CIOTKI.

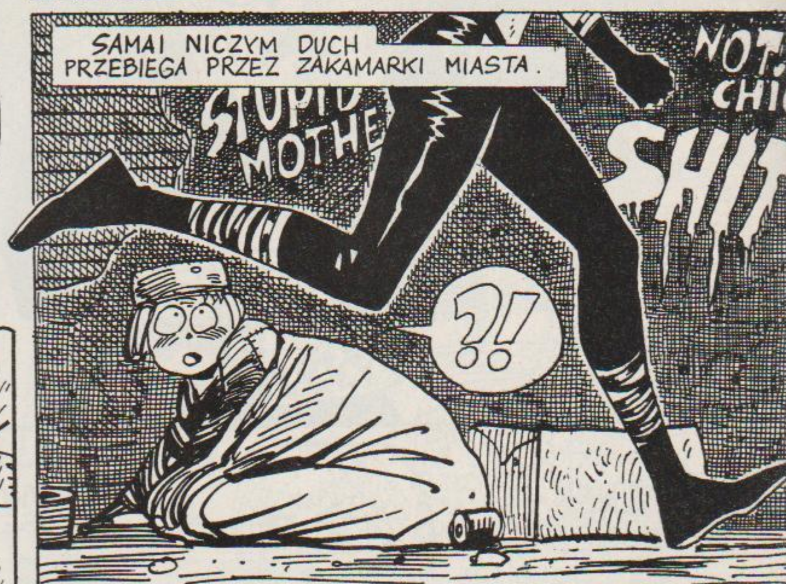
SAMA SOBIE WRACAJ. JA SIĘ STĄD NIE RUSZĘ, DOPÓKI NIE DOWIEM SIĘ, O CO W TYM WSZYSTKIM CHODZI.

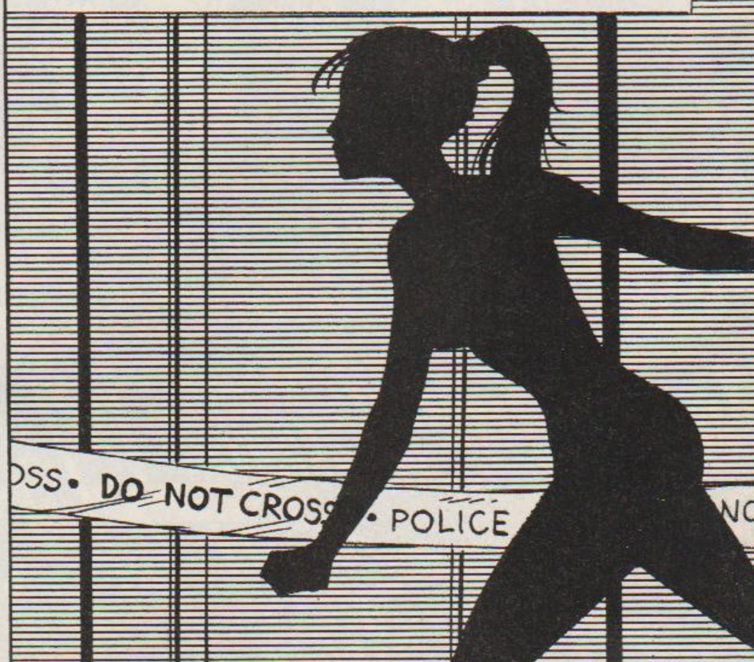
WIECZOREM...

CZEMU ZAŁOŻYŁAŚ SWÓJ STRÓJ DO ĆWICZEŃ? MASZ DZISIAJ TRENING? TAK PÓŹNO?

IDĘ DO NASZEGO MIESZKANIA. MOŻE UDA MI SIĘ ODNALEŹĆ JAKIŚ TROP. ZOSTAŃ TUTAJ I BĄDŹ CICHO. NIKOMU NIE OTWIERAJ. ZA PÓŁ GODZINY BĘDĘ Z POWROTEM.







SAMAI WCHODZI DO MIESZKANIA I KIERUJE SIĘ W STRONĘ SALONU...

POLICE

POLICE

NAGLE!

POW!!

NIENAJLEPIEJ WYSZŁO CI TO KOPNIĘCIE. KIMKOLWIEK JESTEŚ, NIE TRAFIŁEŚ TU PRZYPADKIEM. SZUKASZ CZEGOŚ, PRAWDA? JA TEŻ. PROBLEM W TYM, ŻE BĘDZIEMY SOBIE PRZESZKADZAĆ.

A WIĘC JEDNO Z NAS MUSI USTĄPIĆ.

NA PEWNO NIE JA.

©. KOWALSKI '97

C.D.N.